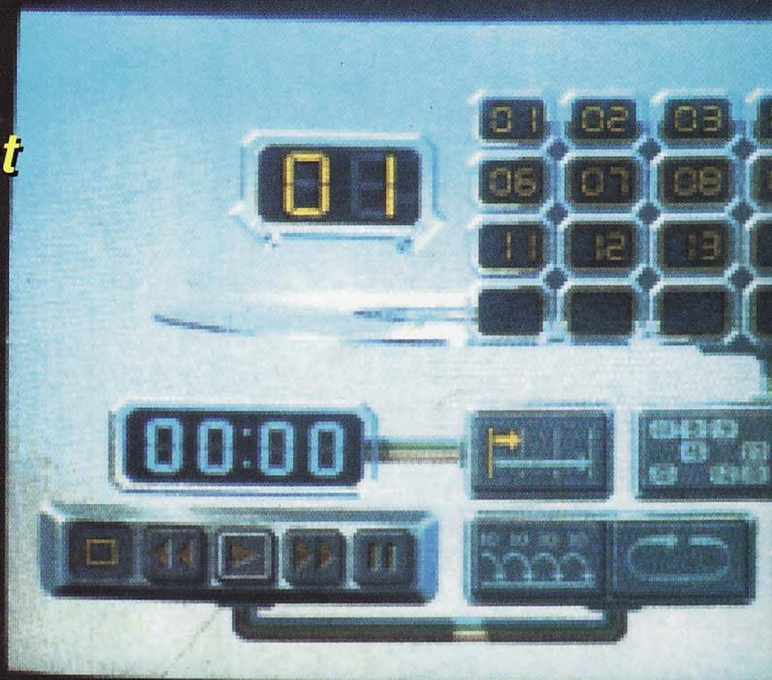
ISSN 0989-5450



AMIGA NEWS

AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF



Une carte 68040 'disponible'
Lancement du CDTV
Les Combos de GVP en prétest
Ami Expo Berlin

Tests
Scala
Excellence! 2.0 en Français
Rasterlink
EZ FM Synthétiseur & MED 3.0
Carte Multiface de BSC
Ecran Tactile

Spécial
Utilisation de l'Amiga
en astronomie

M 4584 - 36 - 25,00 F



JUIN 1991 No. 36
Suisse 7.80 FS, Belgique 185FB, Canada $5.75

SOMMAIRE

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition** SARL de Presse au capital de 2000 F à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE

TEL : 61-42-65-75 FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication :
Bruce Lepper
Ont participé à ce numéro:
Pierre Ardichvili, Cédric Beust, Dominique Bonin, Gilles Bourdin, Bruno Delannay, Philippe Ducalet, Nicolas Fournel, Jean Gaillat, Luc Gibert, Sweet Gigolo, Frédéric Labaltan, Bruno Lacombe, Eric Laffont, Pierre-Philippe Launay, Xavier Leclercq, Philippe Rulleau, Christian Sager, Olivier Vaysettes, et l'équipe d'Hermes Diffusion.

EDITO

Irving Gould, chef de *Commodore International*, nous a annoncé la nouvelle que nous attendions depuis longtemps : l'Amiga sera bientôt équipé d'un nouveau jeu de circuits qui permettra la gestion de seize millions de couleurs et probablement du son 16-bits (voir pages de News).

Gould a ajouté qu'il n'avait pas envie de vendre des licences du système Amiga à d'autres constructeurs d'ordinateurs, mais pour le CDTV il sera, au contraire, tout à fait prêt à négocier!

En même temps que Commodore lance le CDTV, la première carte accélératrice équipée du processeur 68040 de Motorola fait son apparition sur le marché Amiga. Elle sera rapidement suivie par d'autres, et il y a bon espoir que la '40 redonnera de l'avance aux ordinateurs de la famille 68xxx face à leurs cousins du monde des compatibles.

On ne peut plus dire que les choses ne bougent pas côté Amiga. Au contraire, ça foisonne de partout dans les domaines où il est puissant : son, graphisme, et vidéo. Il était temps!

NOTRE COUVERTURE

L'image de couverture est un scan en 16 millions de couleurs à 200 dpi d'un montage photo (le CDTV) collé sur un fond peint préparé par notre artiste Nicole.

Les programmes utilisés sont: *Scanlab100* pour la saisie et la réduction à 480 par 768 pixels; *The Art Departement* pour l'éclaircissement de l'image et la transformation en 24 bits (la photo du CDTV était très foncé), et *Professional Page 2.0* pour la sélection.

INDEX DES ANNONCEURS

SUPERAMIGA

Commodore International prépare un nouveau jeu de processeurs pour l'Amiga qui permettra l'affichage de davantage de couleurs.

L'annonce a été faite par Irving Gould, chairman de Commodore, dans une interview accordée au journal britannique Amiga Computing.

Mr Gould a révélé que les travaux sur ce nouveau chipset ont commencé il y a presque deux ans, et devraient se terminer cet automne. Il n'a pas donné d'autres détails, sauf qu'il y aura la possibilité d'ajouter davantage de "chip RAM" (la partie de la mémoire à laquelle accède directement les processeurs graphiques et sonores) qui est limité à 2Mo dans les versions actuelles de l'Amiga. Mais il semble possible qu'un nouvel Amiga, avec une palette de 16 millions de couleurs et circuits sonores 16-bits de qualité CD ROM, puisse voir le jour à la fin de l'année prochaine.



Irving Gould

Mr Gould a également révélé que le CDTV sera prochainement équipé de Full Motion Vidéo, c'est à dire la capacité d'afficher des images vidéo en mouvement en plein écran, grâce aux techniques de compression et décompression des données qui permettent de résoudre les problèmes de lenteur de transfert entre ordinateurs et lecteur laser. Dès que le standard JPEG est publié, le CDTV en sera équipé, et il sera sinon le premier, l'un des premiers sur le marché, ajouta Mr Gould.

SUPERBASE 4 CHERCHE TOIT

Nous avons annoncé sa disponibilité sur Amiga le mois dernier mais il semble que pour la distribution en France - et surtout pour la traduction en français - SuperBase est un logiciel à la recherche d'un sponsor...

Nous avons demandé à **MicroApplication** s'il distribuait SuperBase 4 en France. La réponse: "Ce n'est pas prévu".

Il faut croire que les efforts de traduction faits par MicroApp dans le passé n'ont pas été payants. Chez l'éditeur britannique, Precision Software, on nous répond "pas de commentaire", mais la firme se dit malgré tout optimiste pour une prochaine commercialisation de ce programme en France.

Publishing Partner Professional

version 2.1 est distribuée en français par Upgrade Editions au prix de 2990FHT. La mise à jour pour ceux qui ont les versions précédentes est disponible au prix de 1000FHT.

68040

La société Avancée annonce la disponibilité de la première carte 68040 pour Amiga 2000, la Fusion Forty, un produit Canadien.

La carte sera disponible "en petite quantité" jusqu'à fin mai, puis avec une attente de trois à quatre semaines, au prix de 29000FTTC.

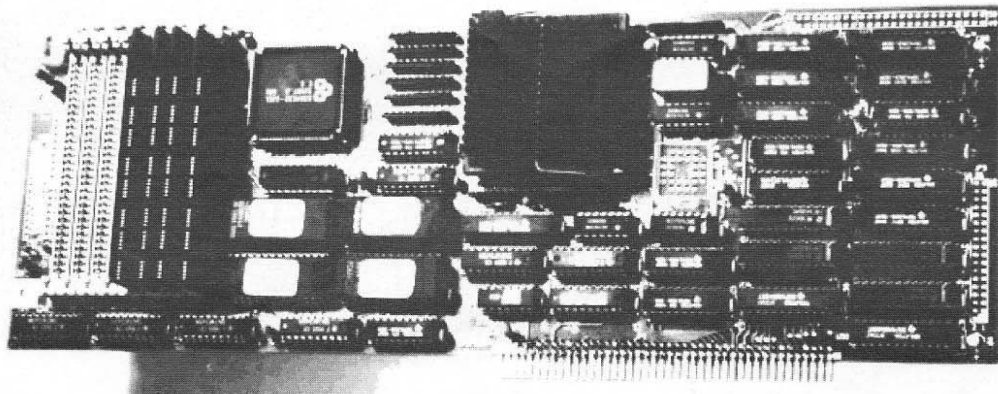
La Fusion Forty est équipée d'un processeur Motorola 68040 à 25MHz intégrant le coprocesseur arithmétique et un cache de 4Ko. D'après Avancée la vitesse de la carte est en moyenne cinq fois celle d'un Amiga 3000-25 (1h=>12min), mais en ray-tracing "le coprocesseur intégré et le cache font merveille et permettent d'atteindre jusqu'à 10 fois la vitesse d'un 68030 à 50MHz".

Livrée de base avec 4Mo de RAM 32-bits, elle peut être étendue à 16 ou 32 Mo. Un interrupteur permet de booter avec ou sans la carte.

L'importateur pour l'Europe, Jan Weigner d'Advanced Computer Design, Bremen, nous informe que la carte ne travaille pas encore à sa puissance maximum.

"Actuellement les coprocesseurs 68881 et 68882 sont émulés par logiciel. Les performances vont augmenter au fur et à mesure que l'emulation est améliorée ou, mieux, avec la recompilation des logiciels existants avec un compilateur 68040. Kickstart 1.3 et 2.0 fonctionnent correctement avec la carte, mais cette dernière n'utilise pas sa vraie puissance.

"Mais avec la Fusion Forty l'Amiga 2000 devient l'Amiga le plus rapide du monde. Aucune carte 68030 peut battre le performance de cette carte."



Le Fusion Forty

CDTV

La France est l'un des pays "prioritaires" en matière de CDTV sélectionés par Commodore International Ltd. Selon un communiqué de presse de West Chester, siège social de Commodore, le CDTV serait disponible dès le mois de Mai aux USA et en France, Canada, Grande Bretagne, l'Allemagne et l'Italie. Les acheteurs en Australie, Japon, et autres pays Européens devront attendre l'été pour voir la machine chez eux. Le prix du CDTV en Angleterre a été fixé à £600.

Aux USA Commodore propose un numéro d'appel gratuit 24 heures sur 24, y compris les weekends et les fêtes, pour répondre aux questions des acheteurs de CDTV, et une garantie d'un an comportant prise en charge et livraisons gratuites à la maison par le service Federal Express pour les machines en panne.

D'après ce même communiqué Commodore vend environ 900 million dollars de marchandises par an, et l'Amiga fournit 53% des ventes. Les autres produits sont les compatibles PC (29%) et le C64 (encore 18%!). Quant à la CDTV...?

Re-CD: Grâce à la société Avancée, les acheteurs de Xetec CDROM et CDTV auront bientôt à leur disposition l'**Encyclopedie Zyzomys,** en français, regroupant plusieurs oeuvres de référence publiées sur papier par Hachette: le **Dictionnaire de Notre Temps**, le **Dictionnaire de Français**, le **Dictionnaire de Synonymes** de H.Benac, et l'**Atlas Pratique**, comportant 80 cartes graphiques.

Ce compact disque sera disponible en septembre au prix de 1800F (le prix d'un produit semblable, sur PC et MAC, est de 3500F). Il est édité par Avancée et ACT MultiMedia, filiales de Hachette.

La collection de Fred Fish sur CD ROM de la société américaine **HyperMedia Concepts** est dorénavant disponible chez Avancée. Cette collection existe en "abonnement", avec la disquette de base au prix de 420F et les mises à jour trois fois par an à 200F. Avancée importera aussi le disque ***Timetable of Science,*** une chronologie en anglais des découvertes de la science (moins de 400F).

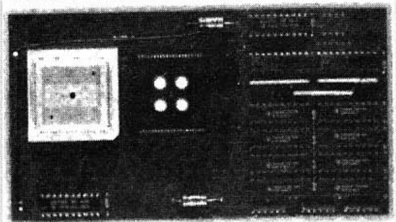
Le seul lecteur de CD ROM actuellement disponible pour l'Amiga est le Xetec vendu par Avancée. D'après cette société 80% des disques compacts développés pour le CDTV tournent sans problème sur le Xetec. Les 20% restants font appel aux ROMs spéciaux du CDTV, et Xetec est en train d'écrire des "libraries" qui rendront son lecteur 100% compatible. Xetec se prépare aussi pour la prochaine incorporation dans le CDTV des routines performantes de compression et décompression de data, et promet l'équivalent pour son lecteur, sinon mieux. Il est à noter que le Xetec ne lit pas CD+G ni CD+Midi.

(Avancée, 93 avenue du Général Leclerc, 75014 Paris, tél (1) 48-92-52-48.)

MegaChip 2000

Essonne Mailing propose une carte fille à placer sur la carte mère de l'Amiga 2000 qui permet l'installation de 2Mo de Chip RAM (possibilité jusqu'à ici reservé à l'Amiga 3000). La carte utilise le circuit 8372B 2Mo Agnus, et permet également jusqu'à 10Mo RAM sur le 2000 (2Mo Chip et 8Mo Fast).

Prix avec 2Mo et Agnus 8372B, 5900F (*Essonne Mailing, tél (1) 64-97-96-54.*)



MegaChip2000

CIS devient distributeur exclusif des produits **Central Coast Software** et prépare actuellement les versions Françaises. En attendant sont disponibles les versions Américaines de ***DOS-2-DOS*** (390 F), ***MAC-2-DOS*** (990 F avec module/-connecteur pour un lecteur MAC), ***Quarterback*** (490 F) et ***Quarterback Tools*** (690 F). Vous aurez droit aux versions francisées par simple échange et participation aux fraix de port. CIS vient également de conclure des accords de distribution avec **Electronic Arts**, notamment pour ***Deluxe Paint III***.

CIS annonce aussi une nouvelle carte disque dur GVP, la **HCD-80MX série 2**, équipée d'un 80 Mo Maxtor 17 ms dont les performances sont supérieures à celles d'un Quantum. La carte contrôleur HCD + Série 2 (extensible à 8 Mo) est désormais disponible sans disque dur au prix de 1990 F TTC en 0 Ko ou à 2890 F TTC, équipée de 2 Mo.

CIS annonce une baisse de prix sur les cartes disque dur GVP HCD série II: en 42 Mo 3990F (au lieu de 4690F), 52 Mo 4690F (5390F), 105 Mo Quantum LPS 6990F (7990F), 200 Mo 11990F (12990F). Ajoutez 1300F pour la version HCD+équipée de 2 Mo de RAM. Le CHIPak 2001, pack de 2 Mo supplémentaire pour HCD+, passe à 1090 F TTC.

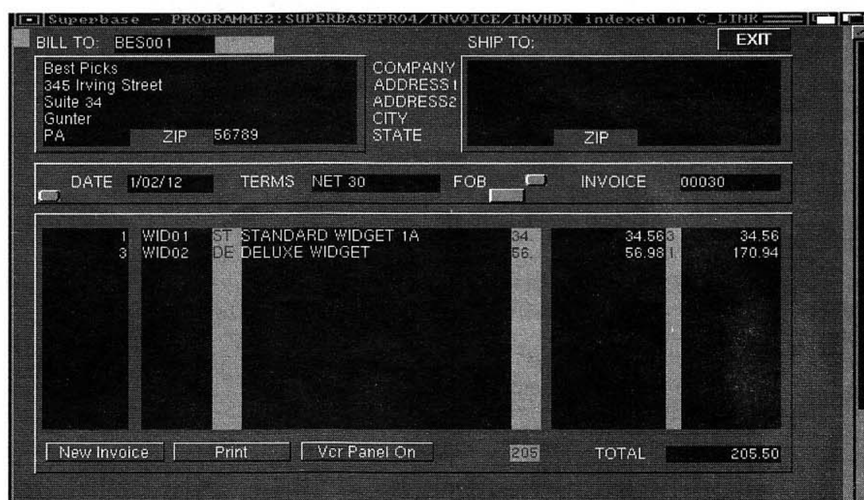
Enfin, ***Broadcast Titler II*** est maintenant disponible en francais au prix de 2490fht.

Ah, ces Anglais, ils ne cesseront pas de nous étonner. Leur tout dernier truc c'est de prendre un lecteur externe par son câble et de le balancer comme un pendulum, puis de le poser par terre et faire marcher dessus un testeur "de taille généreuse".

C'est le test de "extreme stress", et nous l'avons trouvé dans le numéro un d'un nouveau journal mensuel anglais, ***Amiga Shopper***. Huit lecteurs ont été d'abord décrits en détail: taille, poids, alimentation, finition, anti-clique, passthru, interrupteur, compatibilité (tous étaient 100% compatibles), et puis ont subi une série de tests que même votre enfant de deux ans ne pouvait pas imaginer.

Les lecteurs ont été attaqués par de l'eau de javel et d'autres liquides nocifs (20 minutes sur la carosserie externe); une flamme jaune (30 secondes); par un instrument coupant pour tester leur résistance aux égratignures; par 300 ml "d'excellent café bien chaud" (sauf pour le lecteur contenant une alimentation interne); et une pulvérisation de poudre fine.

Ce premier numéro de Amiga Shopper suit le même chemin que ***AmigaNews***, avec des pages en noir et blanc (sauf les pages de publicité) et une concentration sur le côté "serious" de la machine. Il n'y a aucun test de jeu. Le rapport page/£ est



SuperBase Pro 4



excellent: grâce au marché dynamique anglais de près de 600 000 Amiga, Computer Shopper vous propose 114 pages au prix de 99 pence seulement, ou environ 10F. Malheureusement, le prix d'un abonnement en Europe est bien plus cher, £25.98, environ 260F. Mais si vous comprenez l'anglais, nous vous le recommandons. (*Amiga Shopper, Future Publishing Ltd, Freepost, Somerton, TA11 7BR Angleterre*).

Agence Commodore à Lyon

Commodore France a ouvert sa première agence régionale, à Lyon. Son dirigeant est Nicolas Hanssen, 32 ans, qui était précédemment ingénieur commercial sur la gamme Amiga 3000 à Paris. Il s'agit d'une antenne commerciale destiner à représenter les produits Commodore sur toute la France du sud, de Lyon à la méditerranée.

Commodore a également implanté un showroom au CNIT à Infomart, (Paris-La Défense) au rez-de-chaussée face à l'entrée. On y trouve toute la gamme de produits professionnels, compatibles PC et Amiga 3000. Cette vitrine commerciale offre toutes sortes de solutions aux visiteurs intéressés par la bureautique, le graphisme, la PAO et le multimédia.

Une Journee Professionnelle à Infomart

Notre correspondant y était

A l'initiative d'un ingénieur commercial et d'un ingénieur applicatif de Commodore France, s'est déroulée une journée de rencontre des professionnels utilisant l'Amiga. Etaient présentes plusieurs sociétés qui présentaient leurs produits hardware et software.

La société **EVS** présentait le bien connu ***3D Professional*** dont on attend une nouvelle version de façon imminente, ainsi que la carte ***Doubletalk***, une carte réseau pour AMIGA 2000 et 3000 compatible avec *Appletalk*. Elle permet également avec 3D Professional de partager le calcul d'une image entre plusieurs machines.

La société **AVANCEE** présentait ***Real 3d*** dont nous avons fait un test dernièrement, et dont l'efficacité n'est plus à démontrer. La carte graphique **Space Art 2001**, était couplée pour la manifestation à une caméra vidéo, afin de mettre en valeur sa capacité de digitalisation en temps réél, d'affichage et de genlock en 16 millions de couleurs.

La société **CIS** avait apporté tout un équipement NTSC afin de faire une KOWABOUNGA demo du **Videotoaster**. Si Kiki était remplacée par un grand blond hirsute, le système réunissait tout de même de nombreux amateurs éclairés et ébaubis. Pour faire bonne mesure, il y avait également la carte **LIVE** destinée à produire des effets vidéo façon clip dont nous vous reparlerons par la suite! Enfin le formidable logiciel ***Scala*** testé dans le présent magazine.

La société **TECSOFT** nous impressionnait avec la carte **ARLEQUIN** 32 bits broadcast. **TECSOFTVIDEO** qui édite des logiciels destinés à l'exploitation des 16 millions de couleurs montrait une pré-version de ***TVPaint***, la palette graphique qui va bien. En effet, les membres de la société sont à la fois graphistes et programmeurs, ce qui garantit une interface et des fonctionnalités parfaitement adaptées aux besoins de l'utilisateur. Les animateurs du stand faisaient également la démonstration d'un boîtier de distribution et commutation vidéo qui utilise en source laserdisks, magnétoscopes traditionnels et AMIGA bien sûr!

Cette journée, la première du genre, fût particulièrement conviviale et les contacts pris entre visiteurs et exposants, mais aussi utilisateurs entre eux, furent très professionnels et détendus. Il convient de saluer dans nos colonnes une telle initiative de la part de *Commodore* et de souhaiter qu'il y en ait beaucoup d'autres. Il est important d'entretenir le dynamisme des professionnels qui ont choisi l'Amiga et qui, grâce à cette rencontre, prennent la mesure de l'implantation grandissante de la machine.

Clubs et Stages

Amiga 1000 Defenders: Pour tous les millistes équipés d'un 1000 avec une carte fille (daughterboard) il est maintenant possible d'acquérir la carte **Rejuvenator**, qui permet d'installer Fat Agnus (1 Mo Chip RAM), le Kickstart en ROM avec la possibilité de conserver le chargement par disquette, 1Mo de mémoire interne, une horloge et un slot vidéo configuré pour l'installation d'une carte désentrelaceur ou autres cartes vidéo. Son prix sera d'environ 4500F. Disponible immédiatement et garanti.

Le Club vend aussi des disques durs et le **SideCar** (boîtier externe donnant compatibilité XT et un lecteur 5.25") au prix de 3500F en configuration 640Ko avec horloge et un slot vidéo, importé d'Allemagne est vendu après une révision complète. (Amiga 1000 Defenders, 47 av G.Peri, 92500 Reuil-Malmaison

Infographie en Lauragais: à 30km au sud de Toulouse Rashel et Jean-Luc vous proposent de vous initier (ou perfectionner) aux techniques, de la numérisation d'images, du dessin, de l'animation et de l'enregistrement vidéo. Période juillet/août; durée 1 semaine (dates à préciser); camping ombragé possible sur place. Tél 61-27-06-20 (à partir de 12h).

Le club Interceptor va bientôt déménager pour aller aux Etats Unis. Le club pense que là-bas il pourra "davantage se développer et prendre une plus grande ampleur internationale". Un communiqué du club ajoute:

"Ce changement de "nationalité" s'effectuera dans le courant du mois d'Août. Le nouveau réseau Interceptor proposera notamment un service de vente de journaux américains (prix unitaire d'environ $10). Si vos lecteurs désirent obtenir de plus amples informations ils peuvent écrire dès aujourd'hui à la filiale Française qui transmettra. Notre devise est: But non lucratif, pirates s'abstenir" (*Interceptor, 13 av Jean Jaures, 73000 Chambery.)*

Emmanuel Roux, infographiste freelance et réalisateur d'animations 2D et 3D, organise à Montreuil chaque semaine des journées dédiées à l'initiation ou au perfectionnement sur l'un des principaux logiciels graphiques de l'Amiga: *Deluxe Paint III, Sculpt, Turbo Silver, DigiView, Digipaint, Pixmate*, logiciels de titrage, etc. Ces journées sont conçues de façon à permettre même à un débutant de maîtriser rapidement les fonctions essentielles d'un programme. La formation peut également se faire à partir de la réalisation d'un projet personnel du participant. *(Renseignements, Emmanuel Roux, tél (1) 48-08-01-80.)*

L'Amiga en Post Production Video est le thème d'un stage qui sera organisé par les Films du Genièvre à Assier dans le Lot du 5 au 9 Aout. Les sujets; images de synthèse 2D et 3D, animations; titrages, sous-titrages, génériques; digitalisations; et incrustation dans l'image vidéo. Aucune connaissance en informatique n'est requise. Prix 2300F, entreprises 3500F. (*Les Films du Genièvre, Belcastel, 46200 Souillac, tél 65-37-00-71*)

Un nouveau club Amiga à Paris: le club AmigaFan viens de se créer. Pour tout renseignement contacter Yan Schmitz, 42 rue Godefroy Cavaignac, 75011 Paris.

RendezVous

18-22 Juin, **Festival National de l'AudioVisuel** et de la Communication inaugurera le Palais des Festivals à Biarritz. Le festival récompense les meilleurs audiovisuels d'information ainsi que les meilleurs programmes de formation. Il y a aussi en même temps un salon des plus récentes techniques de l'audiovisuel au service de la communication, et le Deuxième Festival Européen De L'image De L'entreprise.

Semaine informatique

AMIGA

Depuis quatre années les Lycées et Collège de Briançon unissent leurs efforts et organisent la semaine informatique.

Ce fut l'occasion de montrer au public, grand et petit, les applications de l'informatique dans l'enseignement.

Les *Amiga 2000*, *2500* ou *3000* sont parfaitement adaptés pour répondre à ces besoins dès l'enseignement de la technologie dans les collèges.

Des logiciels professionnels en ***CAO***, ***DAO***, ***PAO*** et en ***Gestion*** permettent de rivaliser des documents techniques de qualité en bureautique, en mécanique ou en électronique.

Le prix des softs s'échelonne de 800FF (Traitement de textes avec fonctions *PAO* jusqu'à 1500FF (dessin technique *2D* en électronique,architecture et mécanique).

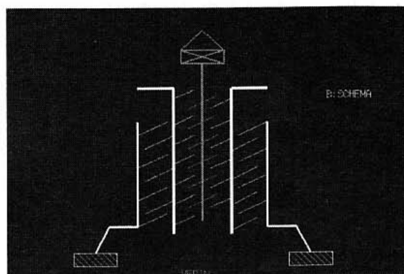
Le choix réalisé au *Collège Vauban en Technologie (Amiga 2000* munis de carte *AT286* à 8 MHZ) permet aux élèves d'utiliser la même machine côté *PC* avec les logiciels classiques ***SKETCH***, ***WORKS***, ***CIAO***, ***DACIM***, ***GMP2D***, ***GFADRAFT***, ***DIM3D***, ***ORCAD*** et côté *Amiga* avec des logiciels plus convivials, plus puissants comme ***AEGIS DRAW2000***, ***Modeler3D***, ***IntroCAD***, ***DynaCADD***, ***Commande Numerique***, ***MaxiplanPlus***, ***Excellence!***, ***Prowrite***, ***Superbase***, ***PageSetter***.

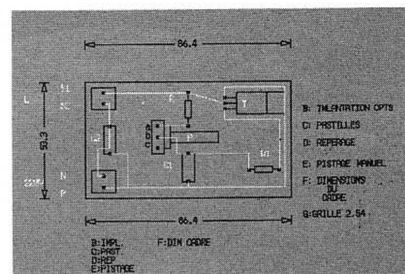
Quand ces mêmes machines seront équipées de carte ***A-MAX2 Plus***, il sera possible d'utiliser les softs du côté *MAC* comme ***AutoCAD***, ***Realease10***, ***Excel2.2A***, ***PageMaker4.0*** .

La force de l'*Amiga* réside dans son architecture multisystème d'exploitation permettant de sensibliser les élèves aux différents systèmes *Amiga*, Atari, Macintoch et *PC*.

Ses caractéristiques permettent d'effectuer différents travaux en multitâches avec des sorties simultanées *PC* et *Amiga* sur imprimante ou table traçante tout en poursuivant un exercice sur un tableurgrapheur.

La compatibilité entre ses logiciels assure enfin la possibilité de conjuguer Traitement de textes ,Dessins artistiques,





Montages sonores, Technologie et Animations pour donner naissance à un montage *Multimedia* dans la voie de l'***E.A.O.***

Au collège *Vauban* les professeurs de Technologie n'ont pas retenu les modèles standards qui sont souvent plus importants que les performances. La salle de Technologie du Collège Vauban équipée de 10 *Amiga 2000/AT286* et d'un *Amiga 3000/ AT286 avec A-MAX2+* permettra dans un proche avenir d'utiliser le système ***PORTIX***, le Microtour la table tracante et la perceuse à colonnes ***CIVAL*** pour réaliser des opérations d'usinage sur cartes imprimées ou pièces mécano-plastiques en commande numérique.

Nul doute que dans ce contexte favorable à la création et à la production on ne comptera plus le nombre d'élèves orientés positivement vers les filières technologiques de Collèges et de Lycées....

Mr Van Rechem

Professeur de Technologie

---

parlons simple!



Cinq éditeurs ludiques implantés en France ont décidés d'aider l'association "LES ENFANTS DU SILENCE", en mettant sur le marché une compilation composée de 5 jeux. L'ensemble des bénéfices de la vente sera versé à l'association, qui a pour objectif de réunir l'argent nécessaire pour équiper d'appareils et de logiciels spécialisés les 160 écoles pour les enfants sourds et malentendants.

Les éditeurs participants sont *Cocktel, Vision, Infogrames, Loriciel, Novtech/Microids et Ubi Soft*. Chacun constitue un jeu de qualité, afin de réaliser cette compilation. Les jeunes adolescents auront ainsi l'occasion d'acheter un ensemble de jeux variés afin d'aider d'autre enfants favorisés par la chance.

La sortie de la compilation est prévue pour JUIN 1991. Elle s'appelera "LE 2EME SENS" et sera composée des jeux suivant: *Bubble Ghost* distribué par *Infogrames, Freedom* par *Cocktel Vision, Pick'n pile* par *Ubi soft, Pinball Magic* par *Loriciel, Superski* par *ovtech/Microids.* Tout cela disponible pour Amstrad CPC/CPC +, Amiga, Atari ST, PC et Compatible. ***Le prix***: 229 FF TTC.

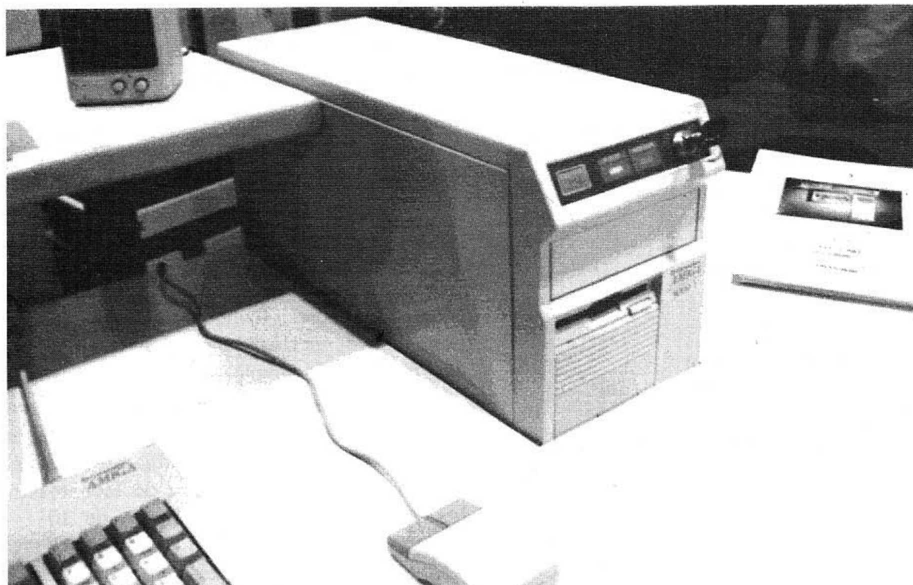
LECLERCQ

Le journal sur disquette ***Rampage*** disparaît, victime d'un microbe. En effet il n'a jamais digéré l'infection involontaire d'un de ces numéros par un Lamer exterminator virus...

* * *

Un nouveau pas vient d'être franchi dans le "flou complet" de la définition de domaine public: la vente en "shareware compensé" de démos au prix du domaine public. Le DP sur 'Miga traverse actuellement une crise existentialiste: "suis-je ou ne suis-je pas un domaine public?" "A quel prix dois-je me vendre?" et patati et patata... Peut-être un jour verrons-nous fleurir sur nos étiquettes de disquettes du DP : "certifié 100% domaine public" ; "protège du zone gris"... (A quand les 100% "compatibles domaine public"?)

Vous vous souvenez certainement de la signification du terme "zone gris", c'est à dire une zone à la frontière du "domaine public" et du "commerce". Mais lorsque pour des produits DP des royalties sont versées aux auteurs et ce à des prix domaine public, le terme "shareware compensé" est à l'essai. Parce que très peu de personnes reversent des "sharewares"(des



Amiga 3000T à Berlin. Encore une solution à la scie...

Amiga Berlin

"Berlin ist eine Reise wert".

Comme le scandent les agences de voyage, Berlin vaut vraiment le voyage. Plus de mur, on peut se promener où on veut, à l'Est comme à l'Ouest. Cette ville super-branchée était le lieu rêvé pour le salon Amiga d'avril, qui avait pour but principal de faire connaître l'Amiga aux ex-allemands de l'Est, pour qui le C 64 reste encore la machine la plus achetée et appréciée. Berlin est un peu loin de tout, ce qui explique que cette fois-ci, il y avait moins d'exposants qu'a Cologne.

(Ed: AmiShows Europe nous informe qu'il y avait 29000 visiteurs à l'expo. Le prochain Amiga-Berlin aura lieu le 2-5 Avril 1992. L'AmiExpo annoncé pour Londres en Juin n'aura pas lieu, étant répoussé jusqu'au 15-17 Novembre à Wembley, juste après l'Amiga '91 à Cologne du 31 Octobre - 3 Novembre. D'après M.Hollax d'AmiShows, 56% des visiteurs à Berlin étaient des adultes, chiffre qui montrerait le côté "serieux" des utilisateurs Amiga dans la région...)

Ambiance de foire le Samedi, on vendait les A500 et 2000 au kilo, les disques durs Quantum 100 meg pour moins de 2000F, les cartes passerelles AT de Commodore sont descendues jusqu'au prix incroyable de 699 DM (1DM = 3,38FF).

Le 3000T était présent sur le stand Commodore. La grande nouveauté est que Commodore s'est enfin décidé à livrer un lecteur de disquettes haute densité en standard. Ce lecteur au format

contributions, donations) il est donc convenu qu'une somme modique est "prise à la source". C'est donc un peu "du shareware forcé" à des prix domaine public. L'idée fait d'ailleurs de plus en plus de chemin. Pour renforcer cette initiative voici une lettre ouverte d'**United Graphic Artists** [U.G.A] (bien connu pour des séries de DP de qualité) aux lecteurs d'***A-News:***

"Chers lecteurs d'(c)Amiga_News,

"Peut-être connaissez-vouséjà les produits d'UGA tels que NewsFlash, PowerPackerPro, etc... mais maintenant il existe également quelque chose de complètement nouveau: les '*UGA's Creative Energy*'. Il s'agit d'une nouvelle série de démos et sons de qualité en provenance d'associations de personnes (groupes) variées. Beaucoup de personnes ont déjà réalisé des démos fantastiques mais les seules personnes qui en ont fait du profit sont les distributeurs du DP... Ce que nous désirons faire est en fait très simple: nous allons réaliser des disks des meilleures démos/musiques sous licence UGA. Les distributeurs de DP devront donc payer le prix de cette licence pour chaque copie vendue. A partir du profit en provenance de cette vente de licence UGA reversera 50% aux auteurs ayant réalisé le disk. Nous aurons une série d'étiquettes (avec numéro de série) pour toutes les personnes/groupes joignant 'Creative Energy'. Ainsi, quelque soit le nombre de disquettes vendues par série nous utiliserons toujours les étiquettes à vos noms et grâce aux numéros de séries vous pourrez contrôler les ventes au niveau international. Les royalties par disk tourneront autour de 0.50 US$ pour chaque copie vendue. Les prix de ces disks devraient alors ne pas être beaucoup plus élevés que les prix DP classiques.

"Mais il y a plusieurs conditions:

-Le disk doit être de qualité, nous choisirons seulement les bons produits.

-Pas de langage grossier.

-LE GROUPE DE PERSONNES NE DEVRA PAS ETRE IMPLIQUE DANS LA DISTRIBUTION ILLEGALE DE LOGICIELS.

"Nous allons également produire une version spéciale NTSC qui pourra être distribuée au Canada et aux USA."

Si vous souhaitez recevoir plus d'informations contactez Ron Fonteine, big boss d'UGA et auteur de cette lettre, en écrivant à : *UGA Software Development BP 881, 3700 Aw Zeist, The Netherlands.* Affaire à suivre...

☆ ☆ ☆

Fred Fish, ce distributeur de domaine public Américain bien connu, demande à toutes les personnes distribuant sa collection de bien vouloir en retirer l'AmigaLibDisk n°395 . En effet ce disk contient deux jeux utilisant en partie les graphiques du commercial *Dungeon Master*... Le CD_ROM contenant la collection de Mr Fred Fish a eu chaud mais heureusement ne contient pas les AmigaLibDisks au delà du numéro 360..

☆ ☆ ☆

Nouvelle version du *Master Virus Killer* (MVK) V2.1 (Version Française / Allemande / Anglaise) 124 virus reconnus; reconnaît et détruit le ROLE. -

Xavier Leclercq

1.44 Meg a sur l'Amiga une capacité de 1.759 Meg.

Les questions classiques se posent immédiatement: Peut-on équiper tous les Amigas d'un tel lecteur? Quelle configuration est nécessaire?

Réponses: Le lecteur haute densité pourra fonctionner sur n'importe quel Amiga pourvu que celui-ci tourne sous une version de l'OS 2.0 ultérieure ou égale à 37.59. Il faudra donc patienter jusqu'à la sortie des ROMS 2.0. En effet, c'est le "trackdisk.device", qui a été complètement réécrit et permet, depuis la version 37.59, de reconnaître les disquettes haute densité.

Lorsqu'une disquette HD est insérée, le lecteur la détecte (grâce au deuxième trou en haut à gauche sur la disquette) et envoie un signal au trackdisk.device qui réduit la vitesse de rotation du drive de 50%, permettant à celui-ci d'écrire deux fois plus d'informations sur la même piste. Il est donc hors de question que ceci fonctionne sous la version 1.3 du système d'exploitation.

Cette nouvelle capacité du trackdisk.device à modifier la vitesse de rotation du lecteur ouvre de nouvelles possibilités, surtout dans le domaine de l'émulation (Amax) et rend possible la lecture de disquettes PC directement par l'Amiga, fonction supplémentaire qui pourrait être facilement intégrée en standard au système.

Visiona

Sur le stand **X-Pert**, ***Viona Development*** présentait sa carte graphique 24 bits **Visiona** maintenant implémentée à l'OS 2.0 grâce aux nouvelles libraries qui viennent juste d'être programmées. La bête était enfichée dans un A3000, lui-même raccordé à un moniteur A3 (20 pouces) multisync. La facilité avec laquelle Visiona est programmable autorise pratiquement n'importe quelle résolution d'écran. La Workbench 2.0 était paramétrée en mode 1280*1024 en 256 couleurs et n'avait vraiment plus rien à voir avec l'affichage standard d'un A3000. ***Pagestream*** (*Publishing Partner Master* en France) tournait parfaitement en affichant simultanément deux pages A4 en taille réelle côte à côte. Des démos graphiques et de ray-tracing montraient la rapidité étonnante de cette carte. Le joujou sera disponible en deux versions différentes (avec 2 ou 4 Meg de VRAM).

Il faut faire la différence entre un framebuffer et une véritable carte graphique comme Visiona. Un framebuffer est une extension servant à AFFICHER UNIQUEMENT une image à l'écran qui aura été calculée auparavant par l'ordinateur. Il n'est pas possible de faire du traitement d'image en temps réel à l'écran comme avec Deluxe Paint, par exemple. Il ne peut donc pas y avoir d'applications comme la PAO, le DAO et encore moins une Workbench haute résolution pour un simple framebuffer qui n'autorise pas l'interactivité. D'autre part, les prix élevés des framebuffers ne les rendent pas compétitifs face aux cartes graphiques 24 bit.

Visiona offre l'option "true color" avec un affichage couleur 24 bits (16.777.216 couleurs) et des résolutions d'écran allant jusqu'à 1600*1280 entrelacé en 256 couleurs (2 puissance 8 bits) avec une fréquence très élevée de 75 HZ, permettant un affichage parfait sans scintillement.

La très haute flexibilité de cette carte rend possible la programmation de n'importe quelle norme vidéo comme PAL, NTSC, D2MAC, SECAM, etc... Ces différents modes peuvent être sélectionnées dans le menu de préférences de Visiona.

Chez Commodore, on pouvait voir moult démonstrations du **CDTV** et de ses nouvelles applications. Plusieurs éditeurs de logiciels ont déjà manifesté leur intérêt pour la nouvelle machine. La capacité de stockage du lecteur de CD-Roms de 550 Mo va donner naissance à des applications et des jeux d'une nouvelle génération. Ainsi, des versions CD-ROM de Sim City et de Falcon, entre autres sont déjà disponibles pour le CDTV. Pour obtenir une lecture irréprochable des informations stockées sur les CD-ROM, il a été nécessaire d'améliorer fortement la stabilité du CD à l'intérieur du lecteur. C'est pourquoi il est nécessaire de placer le CD dans un "caddie", sorte de boîtier stabilisateur, avant d'insérer le tout dans le lecteur. Une chose est cependant un peu inquiétante: Un lecteur de CD normal a un procédé de correction pour le cas où le CD serait endommagé. Même lorsque la correction ne se fait pas à 100%, les erreurs ne sont presque jamais audibles à l'oreille. La chose est différente lorsqu'il s'agit de la lecture de données numériques, une seule éraflure peut rendre un disque de 500 Meg complètement inutilisable...

Maxon présentait la version 2.0 de son **émulateur ST Chamäleon** qui supporte maintenant les cartes accélératrices à base de 68020/30. Cependant, la version A3000 n'était pas encore prête. Le problème suivant se pose: Atari n'autorise que la vente de ROMS TOS 1.4 avec les émulateurs. Or, pour un fonctionnement optimal avec les processeurs 68020/30, le TOS 1.6 est nécessaire. Il y a toujours la possibilité pour l'utilisateur de récupérer un TOS 1.6 sur disquette et de démarrer l'émulateur en chargeant le TOS en RAM, mais cette solution ne peut pas être supportée par les développeurs des émulateurs, car elle revient à pirater le TOS du ST.

Visiona n'est pas pour tout le monde, et nous avons pû voir le **ColorBurst** de MAST, produit qui existe vraiment (les lecteurs qui ont lu, il y a un an et demi, notre reportage sur l'Infinity Machine, autre projet de MAST, comprendront notre ton quelque peu ironique). Cette fois ci il semble que MAST a vraiment inventé - et commercialisé - quelque chose de bien.

Colorburst est compatible PAL et sera bientôt disponible sur le marché français. Frédéric LaBaltan l'a décrit le mois dernier dans son reportage de New York mais pour rappel Colorburst est un boîtier externe qui contient un processeur graphique, permettant de travailler en 24 bits sur Amiga. Son prix est d'environ la moitié des cartes graphiques pour Amiga 2000, et pourtant sa performance paraît alléchante pour le graphiste et le vidéaste qui ne peulent pas dépenser 15000F pour voir 16 millions de couleurs. A suivre.

MAST a montré également sa futur **Brainstorm,** émulateur ST, qui coûtera environ 300DM sans les ROMs Atari, destiné à ceux qui préfèrent Calamus à Professional Page...



Non, ce n'est pas le disque dur externe pour Amiga 500 de GVP. C'est un clone allemand, le **Protar A500HD**. Il y a place à l'interieur pour 1, 2, 4, ou 8Mo de RAM et un disque dur SCSI Quantum. Disponibilité "dans un mois".

BSC a montré son Octagon 500 interface SCSIbasé sur les ALF, un petit boîtier externe sur le bus de l'Amiga. BSC prépare un lecteur "floptical", un lecteur lisant des "floppies" de 20 et bientôt 40 Mo, alternative intéressante aux streamers et au Syquest. Le prix des disquettes floptical est actuellement (environ) 350F mais on attend des baisses importantes - peut-être jusqu'à 100F à la fin de l'année prochaine.



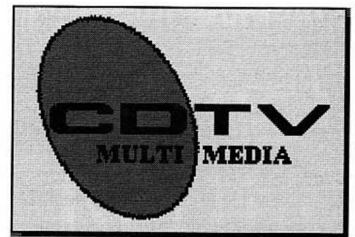
La forme originale du stylo-souris Golden Image nous a beaucoup plu, mais nous n'avons pas pû l'essayer (le seul exemplaire sur le stand n'était pas en état de fonctionnement). De toute façon, c'est comfortable à tenir dans la main.

Le stylo-souris a une précision annoncée de 250 dpi et une vitesse de déplacement de 500 mm/seconde. En France il est livré avec Deluxe Paint II, le tapis, et la notice d'utilisation en français, au prix de 795F.

Finalement, un chiffre (ou plutôt deux): à la fin de l'année dernière il y avait 680 000 Amigas en Allemagne. On pense que ce chiffre sera autour d'un million à la fin de cette année.

LANCEMENT DU CDTV





I - LE CDTV ARRIVE par P. Ducalet

A l'heure où j'écris ces lignes, plus de 2.000 CDTV sont arrivés chez Commodore. Le 1er Juin est sa date officielle de lancement en France.

Mais de quoi s'agit-il au juste? En quoi est-il une nouveauté? Et que faut-il en attendre?

Anatomie d'une Boite Noire..

Le CDTV, longtemps connu sous son nom de code ***Black Baby***, est la conjugaison de deux technologies qui ne présentent en elles-mêmes aucune innovation: l'*Amiga* et le **CD-ROM**.

L'*Amiga*, les lecteurs d'*AmigaNews* la connaisse mieux que quiconque. **La carte du *CDTV* reprend l'architecture de l'Amiga 2000**, avec 1 Mo de chip RAM, les slots d'extension en moins.

Le *CD-ROM* représente une capacité de stockage immense: **540 Mo!**. Non réinscriptible actuellement. Théoriquement ces 540 Mo doivent donc permettre l'apparition d'applications que nous n'osions penser auparavant. Il n'y a plus de limitation à nos désirs d'images et nos rêves sonores.

L'innovation est dans l'intégration des deux technologies et dans l'évolution que confère l'Amiga à l'ensemble.

Un modèle d'intégration

Dans cette boîte noire, qui ressemble à s'y méprendre à un lecteur de Compact Audio, nous trouvons:

- **L'Amiga**, son 68000 à 7.14 MHz, ses coprocesseurs et 1 Mo de Chip RAM. Son alimentation est intégrée.

- **Le lecteur de CD-ROM**, compatible CD-Audio et CD+G, aux normes standard ISO 9600. Ses temps d'accès sont modestes, mais c'est la rançon de la standardisation: 0.5 sec. en moyenne. Sa vitesse de transfert est de 153K/s en mode non compressé. Côté CD-AUDIO, un classique convertisseur D/A 16 bits permet une restitution de bonne qualité. Le logiciel assurant la gestion du CD Audio est en ROM, il permet à l'écran l'édition de 16 plages et de boucler à loisir. Il réalise ainsi l'économie d'un lecteur conventionnel de 1500 francs environ.

- **Un récèpteur infrarouge** apte à recevoir des informations depuis une souris, une trackball, des joysticks, un clavier, et la console de commande standard, le tout en infrarouge, avec une portée de 6 mètres environ au test.

- **Un lecteur de carte mémoire,** au format carte de crédit, de 64 à 512 Ko de capacité de stockage. En l'absence de disque dur, ou de lecteur de disquettes externe, ces cartes constituent le support standard de sauvegarde du *CDTV*.

Coup d'oeil sur face avant...

Sur la face avant du nous trouvons:

- bouton ON/OFF,
- prise casque jack 5 1/4,
- le lecteur de CD, son bouton d'éjection et sa led de lecture,
- la trappe de la carte mémoire,
- le récepteur I.R,
- le panneau de contrôle, indiquant entre autre chose l'heure, le mode d'utilisation et la piste en cours.

Coup d'oeil sur la croupe...

Sur la face arrière se trouvent disponibles:

- un port série RS232C,
- un port parallèle Centronics,
- un port pour lecteur de disquettes,
- deux sorties audio (stéréo),
- une MiniDin pour clavier standard,
- une MiniDin pour souris standard,
- MIDI IN et MIDI OUT,
- une trappe donnant accès à un slot d'extension interne qui permettra de connecté un disque dur, un modem, et peut-être une extension mémoire.

Connecteurs de sortie vidéo:

- Analogique RGB Péritel,
- Digitale RGB,
- Vidéo composite PAL (Cinch).

Différentes cartes peuvent être connectées en lieu et place de la Péritel dont une carte au standard ***S-VHS***.

Enfin, le slot d'extension vidéo de 25 points permettra de connecter prochainement un genlock identique à la carte Commodore pour les Amiga 2000 et 3000.

Bref, une belle croupe !

Les "Titres"

Les applications sur *CDTV* sont appelées des *"Titres"*, dénomination qui traduit bien la volonté de *CBM* de faire autre chose du *CDTV* qu'une simple évolution de l'*Amiga*. Le *CDTV* est porteur d'une nouvelle vision de l'**Informatique Pour Tous**, la vraie. Pas celle avec une petite pomme en noir et blanc à moitié croquée....

Les *Titres* ne devraient pas excéder 500 F pour un atlas et 350 F pour un jeu.

En prenant place au côté des éléments audiovisuels courants, tel le magnétoscope ou le lecteur de *CD Audio*, le *CDTV* et ses potentialités se mettent à la portée du grand public qui n'osait pas jusqu'alors s'égarer vers la micro informatique de peur de n'y rien comprendre ou qui n'en percevait pas ni l'intéret ni les possibilités.

L'informatique y perd de sa fascination et de ses secrets dont raffole le bidouilleur au coeur de la nuit, pour y gagner en transparence et en magie en plein jour.

Les applications

Le *CDTV* devrait permettre de voir très rapidement des applications riches d'images et de sons. Pour autant de telles applications sauront-elles allier la qualité avec la quantité? L'avenir nous le dira, la balle est dans le camp des éditeurs, mais aussi de Commodore par les directives et

l'encadrement qu'il procurera aux développeurs et aux scénaristes.

N'oublions pas néanmoins que c'est *Benjamin Phister*, ancien directeur du développement chez *Commodore France* qui est responsable des développements logiciels sur *CDTV*, et il est homme de qualité.

La capacité de stockage doit permettre aux applications d'être multi-langues très facilement; mais le seront-elles systématiquement?

Le CDTV est aussi un Amiga...

La connexion d'un disque dur est possible par le slot d'extension prévu à cet effet; en théorie l'installation d'un mini-disque interne pour *A500* de *Gigatron* ou de *ICD* (bien trop cher en France!) doit l'être également. Des applications courantes (traitement de texte, musique, dessin, base, etc...) sont donc accessibles.



Actuellement le catalogue américain fait état de 52 titres quasi disponibles, et d'autant à venir. Pour la France, *Nicolas Costes*, responsable des dévelopements *CDTV*, prévoit pour septembre 30 titres en français dont une quinzaine de jeux, une dizaine d'éducatifs et 3 titres de culture générale.

Les *Titres* peuvent se décliner en 5 catégories:

- **Art et loisirs:**
  - logiciels de dessin,
  - le jardinage, le bricolage, les plantes, la maison etc...
- **Les éducatifs:**
  (pré-scolaires et scolaires)
  - livres d'images parlants, contes,
  - dessins, puzzles,
  - apprentissage de langues,
  - jeux éducatifs pour enfants ou adultes
- **Les Jeux:**
  - arcade,
  - aventure,
  - stimulation,
  - mystère,
  - etc...
- **La culture générale:**
  - atlas,
  - dictionnaire,
  - encyclopédie scientifique,
  - code de la route,
  - oeuvres d'auteurs,
  - bible,
  - médecine.
- **La musique.**

La qualité de la logithèque reste donc plus que jamais vitale, de même que la francisation des *Titres*.

En effet que penser, dans le grand public, où la maîtrise de l'anglais est très nettement inférieure à celle de l'utilisateur moyen de l'Amiga dont le *WorkBench* est toujours en anglais, d'un éducatif pour jeunes enfants entièrement dans la langue de *Shakespeare* ou d'un dictionnaire amé ricain? Cela serait l'échec assuré.

Le doute subsiste actuellement sur la possibilité d'étendre la mémoire au-delà du 1 Mo de *Chip RAM*. Mais nous manquons d'informations fiables à ce sujet.

En bootant sur disque dur ou sur lecteur externe l'icône du *CD-ROM* apparaît sur le workbench sous le nom de ***CD0***.

Il est possible de **connecter un clavier standard de A2000** sur la MiniDin de la face arrière du CDTV à l'aide d'un raccord prévu à cet effet. Dès lors, à vous ***DeluxePaint*** et ***Excellence***!

...Et l'Amiga est aussi un CDTV

La rentrée devrait nous apporter le ***A690***, lecteur *CDTV* connectable au *A500* sur son slot de connexion. Ce lecteur se comportera comme celui du *CDTV*; il permettra d'étendre la mémoire de votre *Amiga* comme le *A590* et il sera possible d'y connecter un disque dur. Son prix: 3990F. Les possesseurs de *A2000* et *A3000* devront attendre un lecteur de *CDROM* externe qui devra être connecté au port *SCSI* standard du 3000 ou sur le port *SCSI* de la carte *A2091* du 2000.

Les périphériques d'entrées

Le *CDTV* est livré en standard avec une commande infrarouge de forme plate comprenant:

- 4 contacteurs directionnels,
- des boutons de validation et de menu
- 10 touches numériques de 0 à 10 complétées d'une touche Esc. et Enter,
- 1 touche genlock, bascule CD/TV,
- bascule souris /joystick, dans ce cas les 4 directions émulent le déplacement de la souris,
- volume sonore +/-,
- On/Off.

En option

Vous pourrez acquérir une commande comprenant en sus une *Trackball*, 2 connecteurs pour joystick classique et un connecteur permettant de relier par fil cette commande directement au *CDTV*. Cette option est surnommée le ***Brick***, elle permet entre autre d'être posée à plat en position fixe et de s'exiler comme à l'habitude sur ses manettes préférées sans risquer d'être en dehors du champ I.R !.

En option toujours, la souris infrarouge.

Stratégie de vente

Le *CDTV* n'étant pas à proprement parlé un micro-ordinateur, sa distribution intéressera d'autres surfaces de ventes que le rayon informatique. Ainsi ne soyez pas étonné de le trouver au rayon HIFI de la *FNAC*, *NASA* ou *VIRGIN* ou dans les pages centrales de la *CAMIF* avec les lecteurs de Compact Disque Audio et Vidéo.

Mais vous pourrez vous le procurer également chez votre revendeur préféré (le mien est rue *Lamartine* à *Paris*, mais je n'ai pas le droit de vous en dire plus..).

Le CDTV sera vendu au prix de 6990 FTTC avec 5 titres en Français:

Mind Run : Test d'intelligence. Psychotechnie en tout genre.

Sim City : Génial !

Le Code De La Route : Très bonne illustration de l'intérêt du CDTV, d'ailleurs une révision ne ferait pas de mal à certains.

LTV English : pour apprendre l'anglais, mais je ne l'ai pas encore vu.

Musicmaker : permet de découvrir ce que de réels logiciels de musique pourront faire sur le *CDTV*. Compatible *MIDI* il illustre aussi le *CD+G* qui permet de visualiser des images de votre starlette préférée pendant que son organe sonore s'exerce! (Qui a parlé de *Madonna*? hum?!)

Les titres n'en étant qu'à leur début, il serait trop facile de critiquer le choix de ce package; néanmoins j'aurais vivement souhaité voir une application de référence à la place de *MIND RUN* par exemple, et particulièrement un **atlas** ou un **dictionnaire**.

Les applications que j'ai pu voir lors de cette présentation avec *Nicolas Fournel* étaient inégales mais globalement laissent prévoir de bonnes réalisations.

Conclusion

En résumé, mon opinion générale est très positive envers ce produit qui pour moi est le premier média banalisant la relation à l'informatique et qui permettra, grâce au *CD-ROM* une réelle appropriation au quotidien de l'information et de la culture sous toutes ses formes. J'émets néanmoins une réserve attentiste concernant les *Titres en Français* que je voudrais voir plus nombreux et de bonne qualité dans un proche avenir.

Philippe Ducalet

Un hybride entre le CD et l'Amiga

II - LE CDTV vue par Nicolas Fournel

Ca y est, les premiers CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) ont déjà été largués au dessus de notre beau pays. C'est à l'aide de cette arme ultime issue de ses laboratoires basés en Pensylvanie, un hybride de lecteur CD et d'Amiga, que Commodore projette en effet d'envahir nos salons, squattant le dernier espace disponible entre la chaîne HI-FI, la télévision et le magnétoscope...



L'ordinateur qui n'en est pas un

On répète a qui veut l'entendre, dans les docs, au cours des démos, que le *CDTV* n'est pas un ordinateur. Mais nous, dont les nuits sont déjà troublées par une autre des diaboliques inventions de Monsieur Commodore, l'Amiga, savons bien qu'il a, à l'intèrieur de lui, des potentialités encore inscoupçonnées de Monsieur *Choinchoin*, l'acheteur type de *CDTV*. Adepte des nouvelles technologies, Monsieur *Choinchoin* a en effet été parmi les premiers à acheter un camescope alors que leur prix était encore prohibitif, et il vient de découvrir cette nouvelle merveille technologie quelque-part (mais où exactement?) entre le rayon *HI-FI* et le rayon micro-informatique de sa grande surface préférée. Et monsieur *Choichoin* rentre chez lui, fier de sa toute nouvelle acquisition... Il ne sait pas qu'il vient de mettre le pied dans la "*quatrième dimension...*" celle où aucune limite n'existe entre grand-public et informatique.

Toute terminologie informatique est en effet désormais bannie du discours, et des programmes. D'ailleurs on ne parle même plus de programmes, mais de **titres** ou *'Titles'* en *anglais*, et on ne clique plus, mais on **vise**: il vous faudra attendre qu'un démonstrateur tombe de fatigue et qu'il commette un impair -le traitre- pour entendre de nouveau ces termes. Même les interfaces *'nouvelle génération'* à base de menus sont habilement évitées (l'utilisateur moyen du *CDTV* est-il réellement si bête?). L'insoutenable écran du boot de l'Amiga (la main qui tend désespérément une disquette système) a été lui aussi autocensuré: il est remplacé par un disque *CD* qui tourne, du plus bel effet. Des cartes *RAM* (ce mot aussi, au passage, est banni) viennent s'enfiler sur le devant de la machine et permettront de sauvegarder un environnement, l'état d'un jeu d'aventure, les progrés d'un élève etc... Elles ont la même allure qu'une carte de crédit ou qu'une carte de sons pour synthétiseur, et sont d'une capacité de 64Ko à 512Ko. Enfin, le *CDTV* se pilote entièrement par infra-rouge (la machine répond docilement, même lorsque la télécommande n'est pas du tout en face). Vous utiliserez le plus souvent la télécommande fournie d'origine, mais aussi sur option une souris, ou bien un trackball.

Quoique s'en défende (presque) Commodore, le *CDTV* n'en reste pas moins un redoutable ordinateur, et il suffira de lui adjoindre un clavier et un lecteur de disquette pour le transformer en un véritable Amiga. Déjà actuellement, lors du boot, le *CDTV* va voir si un *'titre'* (au standard ***ISO 9660*** comme de juste) est présent dans le panier du lecteur et si tel n'est pas le cas, il cherche alors une disquette (si le lecteur optionnel est connecté) et boote dessus normalement. Le *CDTV* peut donc dévorer avec allégresse tous vos programmes *Amiga* et un *CD-ROM* comprenant des classiques tel que *Deluxe Paint* avait été pressé pour le prouver. Un petit tour à l'intèrieur du boitier vous apprendrait qu'il comporte 1 Mo de *Chip Ram*, et possède 512Ko de *ROM* (il n'y en a que 256Ko dans un Amiga 500 ou 2000) dans lesquels se trouvent le WorkBench 1.3 qui équipe la machine, ainsi que des applications résidentes: le nouvel écran de boot animé, un player *CD Audio*, un player *CD+G*, et des Preferences. Plus diabolique encore, parmi les nombreux connecteurs présents à l'arrière de la machine (prises *MIDI IN* et *OUT* (pas de *THRU*), ports pour brancher un modem, une imprimante etc...) se trouve un connecteur proche du *SCSI*. Celui-ci devrait permettre le raccordement d'un disque dur, mais une carte supplémentaire sera nécessaire de façon à disposer d'un vrai port *SCSI*. De la même façon, il sera normalement possible de connecter une carte mémoire mais on voit mal où à part sur le port interne du *CDTV*, qui reprend toutes les carcatéristiques du port d'extension de l'Amiga 500. Cela forcerait cependant l'utilisateur à ouvrir la machine, ce qui va radicalement à l'encontre du concept grand-public véhiculé par le *CDTV*. Reste le port arrière mais j'avoue ne pas voir comment les gens de chez Commodore vont s'y prendre, même dans ce cas.

Notons enfin que si le *CDTV* peut fonctionner comme un Amiga standard, la réciproque est vraie et il nous sera également possible, à nous autres pauvres possesseurs d'Amiga, de disposer d'un lecteur *CDTV*, l'***A690***.

A vendre téléviseur Brandt

Le *CDTV* n'est pas un ordinateur, et même s'il s'alimente encore avec des programmes, pardon des titres, ceux-ci se doivent d'être développés spécifiquement pour lui et non pas de simples portages de produits Amiga existant déjà.

Finies donc les joies perverses du travail en entrelacé avec des fontes microscopiques, monsieur *Choinchoin* travaille (ou plutôt se divertit) désormais du même

VOUS RECHERCHEZ ... Bus+ VOUS PROPOSE

Malgré la forte hausse du $ nous essayons de tenir les prix au + serré !

PROMO A500

1 extension 512 K avec horloge et interrupteur + 1 lecteur externe 3.5" ... l'ensemble : **895 F.**
et en +, **2 Super PIN'S B+**

I V S — NOUVEAU

TRUMPCARD

CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR

TRUMPCARD PROFESSIONAL (A2000-A500)

La carte contrôleur SCSI La plus rapide du monde (transfère les données plus vite que son ombre ! Jusqu'à 1.9 Méga-Octet par seconde sous Dperf2).

Grâce à son procédé exclusif SCSI-SHARE il est possible de connecter plusieurs disques durs à plusieurs ordinateurs (jusqu'à 7 UC). Et toujours la TRUMPCARD qui, elle aussi, est rapide et confortable.

TRUMPCARD PROFESSIONAL A2000		2.250 F.
TRUMPCARD PROFESSIONAL A500 (avec boîtier)		2.550 F.
A2000		
TRUMPCARD PRO HC52Q	QUANTUM LP52S (14 mS)	5.750 F.
TRUMPCARD PRO HC105Q	QUANTUM 105S (19 mS)	7.950 F.
A500		
TRUMPCARD PRO 500/52Q	QUANTUM LP525 (14 mS)	6.150 F.
TRUMPCARD PRO 500/105Q	QUANTUM 105S (19 mS)	8.490 F.
TRUMPCARD A2000		1.650 F.
TRUMPCARD A500 (avec boîtier)		1.950 F.
A2000		
TRUMPCARD HC52Q	QUANTUM LP525 (14 mS)	5.250 F.
TRUMPCARD HC105Q	QUANTUM 105S (19 mS)	7.490 F.
A500		
TRUMPCARD 500/52Q	QUANTUM LP525 (14 mS)	5.650 F.
TRUMPCARD 500/105Q	QUANTUM 105 S (19 mS)	7.890 F.

MOUSE-JOYSTICK

T R I L O G I C

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit !
Prix .... 155F.

NORDIC X POWER

La cartouche d'action Amiga

A500......... 950 F.
A200......... 960 F.

BOOT SELECTOR

Vous choisissez de booter :
DFO : ou DF1 : (A500)
DFO : ou DF2 : (A2000)

A vous la liberté
Installation facile
125 F.

Téléphonez pour nous demander votre Distributeur le plus PROCHE

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant. Base cours US$, Livre sterling au 15/05/91
• PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F. - Autres produits : 30 F.

FLICKER-MASTER — NOUVEAU

FLICKER-MASTER vous permet de travailler sur des programmes de CAO, de PAO ou de traitement de texte.
Installation facile à l'extérieur de votre Amiga. • (A500 / A200 / A1000) • Se connecte à tout moniteur multisync avec entrée TTL. • Compatible Overscan et interlaçé en LORES • Reconnaissance automatique entre LORES et HIRES • Résolution jusqu'à 908 x 625 pixel (suivant le hardware) • 16 couleurs en TTL • Fréquence : soit 50 Hz, soit 65 Hz (à préciser)
Prix incroyable de .... **1.650 F**

EXPANSION SYSTEMS — NOUVEAU

La carte BASEBoard vous donne la puissance de l'AMIGA 2000 au prix de l'AMIGA 500.

- Extension de la mémoire jusqu'à 4 Mo.
- Carte fille de 2 Mo portant la mémoire à 6 Mo.
- Se place dans le connecteur de l'A501.
- Horloge avec pile.
- 100% compatible avec les logiciels AMIGA
- 100% compatible avec Fat Agnus et Super Fat Agnus.

BASEBOARD peuplée OK	995 F.
2MO	1.990 F.
4MO	2.990 F.
6MO	4.990 F.
Carte fille XRAM BOARD peuplée 512K	1.250 F.

DataFlyer™

Donnez de l'espace à votre AMIGA à UN VRAI PRIX BUS PLUS

A2000	
DataFlyer 45 (HD 45 MO, 25mS)	3.250 F.
DataFlyer 52 Q (HD Quantum 52 MO, 14mS)	3.790 F.
DataFlyer 105Q (HD Quantum 52 MO, 14 mS)	5.690 F.
A500 DataFlyer avec boîtier externe se raccordant au bus de l'A500	
DataFlyer 500/45 (HD 45 MO, 25 mS)	4.090 F.
DataFlyer 500/52 Q (HD Quantum 52 MO, 14 mS)	4.490 F.
DataFlyer 500/105Q (HD Quantum 105 MO, 14 mS)	6.390 F.

EXTENSIONS MEMOIRE

8-UP ! (DIP) 2/8 MO (A2000) MICROBOTICS

2 MO .... 1.750 F. 4 MO .... 2.650 F.
6 MO .... 3.600 F. 8 MO .... 4.450 F.

EXTENSION MEMOIRE 512 K

avec interrupteur et horloge. A500 **390 F.**

SNAPPERBOX de FLEX-ABLE

L'ultime accessoire en matière de port souris. • Plus besoin d'interrupteur pour passer de la souris à un joy ou à un dongle. • Il suffit d'effleurer le symbole souris ou joy sur la carte, et la sélection est faite. Le choix est indiqué par une LED. De plus, il existe une position arrêt qui permet d'éviter les plantages. NOUVEAU
Prix .... 295 F

TRACKBALL — NOUVEAU

Directement compatible avec AMIGA ou ST • S'utilise à partir du port souris ou du port joystick. • Super souple et super précise. • Se commande par une seule main. • Pas besoin de driver.
Prix .... **390 F.**

PRINT TECHNIK

AMIGA (A500, A2000, A3000) PROFESSIONAL SCANNER — NOUVEAU

• Scanner à plat, format A4, avec « ampoule blanche » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats. • Capacités de scan de 75 à 600 DPI. • Compatible avec toutes les résolutions Amiga. • Impression directe sur HP LaserJet. • Livré avec OCR Junior, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité.
• 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation.
Prix : .... 9.500 F.

UNIVERSAL SCANNER II — NOUVEAU

Scanner à plat, 200 DPI, 16 niveaux de gris. Toutes les capacités d'un scanner à plat, livré avec logiciel.
• Scanner • Imprimante émulation graphique NECPS 180 DPI. Durée d'impression d'une page graphique A4 : 9 sec. • Photocopieur • FAX standard G3 9600 DPI. .... 9.900 F.
(la fonction FAX n'est utilisable qu'à l'export.)

K C S

POWER PC BOARD (A500)

La plus belle machine pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logique bureautique PC. En plus, votre ordinateur passe à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI.
Prix : ....NOUVEAU PRIX............ 2.480 F.

T R I L O G I C

AMIGA AUDIO DIGITIZER

choisissez entre la version MONO OU STEREO

Les deux digitaliseurs (samplers) Amiga vous offrent le meilleur rapport qualité/prix. La fréquence et la dimension de l'échantillon sont déterminées simplement par le logiciel que vous utilisez. Fonctionne avec Audiomaster I & II, Perfect Sound, Future Sound, ProSound, Datel sampler et Sonix, etc. ... Livré avec câble de connection et « Sound Workshop », Disquette DP.
AUDIODIGITIZER MONO .... 345 F.
AUDIODIGITIZER STEREO .... 495 F.

SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câbles, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Prix .... 580 F.

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus OUT de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée.
Prix .... 450 F.

Pour tout achat de plus de 600 F vous recevrez en CADEAU **le Super PIN'S de collection B+** *(Hard Enamel ... pour les connaisseurs ! ! !)*

BON DE COMMANDE BUS PLUS — A ENVOYEZ AVEC VOTRE REGLEMENT

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM ....
ADRESSE ....
VILLE .... CODE POSTAL

Qté.	ARTICLE	PRIX unit.
FRAIS DE PORT		
		TOTAL

Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France

AMIGA
☐ CHEQUE
☐ CCP
☐ Carte Bancaire
expire à ....
Date ....
Signature ....

fauteuil d'où il regarde la télévision et pilote le magnétoscope.

Conséquence immédiate: les applications pour *CDTV* ne peuvent plus utiliser n'importe quelles fontes.

Concrètement, les fontes Optima, Theme, Helvetica, Futura, Metro, News-Gothic, Spartan, et Tempo passent bien. On respectera généralement un rapport de 1/5 à 1/8 entre la largeur et la hauteur en pixels d'une fonte. Toujours pour une meilleure lisibilité, le texte sera de préférence réduit à 25-30 caractères par ligne, avec 10 lignes maximum par écran: c'est peu pour écrire un roman, mais un *'Titre'* doit être lisible, indépendamment du poste de télévision sur lequel il est visionné, même si c'est un *Brandt* de 1972. De même, le nombre maximum d'objets (boutons etc...) à l'écran sera d'environ 9 et Commodore conseille aux développeurs de ne pas désigner une icône par sa couleur... c'est tout dire.

La télécommande

Autre nouveauté pour les développeurs, la gestion du *'remote'* infra-rouge. A quoi ressemble-t'il? A une télécommande de magnétoscope croisée avec un panneau de contrôle pour console de jeu nippone.



Sur la gauche du boîtier se trouve un panneau de 8 touches directionnelles, qui servent à déplacer le pointeur sur l'écran, ou encore à faire des selections (choisir la bonne réponse dans *'le code de la route'* d'*Educom* par exemple..). Non loin de là, un bouton sert à commuter entre le mode joystick et le mode souris.

Si le mode joystick est classique, précisons qu'en mode souris les messages de mouvements qu'Intuition envoie se feront 4 pixels par 4 pixels et non plus un par un. Si cela permet à l'utilisateur de parcourir plus rapidement l'écran, cela pourrait s'avérer génant avec des titres nécéssitant une précision importante (s'il y en a). Sur le côté droit du *'remote'* se trouvent deux boutons de sélection correspondant à ceux d'une souris (et pouvant servir de *"confirmation"* ou *"d'abandon"*).

Deux boutons supplémentaires servent au réglage du volume de la sortie casque, et un troisième permet d'allumer ou d'éteindre le *CDTV*. On trouve aussi dans cette partie les commandes classiques d'un *CD Audio*, à savoir avant, arrière, jouer, pause et stop. A chacun de ces boutons correspond un code *'RAW KEY'*, comme pour les touches d'un clavier Amiga. Ces codes, compris entre $6A et $6F, ne correspondent actuellement à rien sur un Amiga, et il n'y a donc pas risque de conflit avec ceux du clavier Amiga si vous désirez ultérieurement en raccorder un. Ajoutons enfin à tout cela un bouton dédié au genlock qui permettra (cela n'est pas utilisable actuellement) de commuter entre 3 modes (source vidéo seule, CDTV seul, source vidéo + CDTV) et un bloc de 12 touches, correspondant à un pavé numérique plus une touche *'enter'* et une touche *'escape'* et qui renverront d'ailleurs les mêmes codes *'RAW KEY'*.

Décompression

Mais la principale source d'intêret pour les développeurs sera bien sûr l'énorme capacité de stockage d'un CD-ROM: 550 Mo qui permettent toutes les fantaisies. Evidemment, le problème inhérent à cette masse de données est sa vitesse de transfert et les puces de compression/décompression performantes coûtent encore trés cher pour des applications grand public.

Les rapports actuels de décompression du CDTV sont (en moyenne) de 1 à 2 pour les graphismes (avec dans les meilleurs des cas des données compréssées de 94% et dans le pire de 5%), de 1 à 2 pour le son, et de 1 à 5 pour le texte. En ce qui concerne l'animation, il est actuellement possible de décompresser 25 images/seconde d'un quart d'écran, en dégradé de gris. Bien sûr, le but final serait d'avoir de l'animation couleur plein écran, but que s'est fixé *Sony* avec le *CD-I* depuis un bout de temps... Commodore, considérant que son *'Black Baby'* représente déjà une évolution suffisante par rapport à la micro-informatique familiale n'a pas attendu et compte bien se tailler une bonne part du marché au cours des 12 à 18 mois d'avance qu'il compte -nous dit-on- sur son concurrent. Il faut dire que rajouter un circuit de décompression performant en ce moment dans le CDTV coûterait dans les 7000F, doublant ainsi la facture de l'utilisateur final. Mais la place est prête pour le circuit en question et dès qu'il sera disponible à prix *'grand public'*, les possesseurs de CDTV pourront aussi en bénéficier. Malgré cela, certains produits comme le jeu *Psycho Killer* -si intéressant soit son scenario- risquent déjà de décourager bien des utilisateurs par les temps de chargements prohibitifs des séquences animées. Car monsieur *Choinchoin* n'a aucune notion du temps d'accés: quand il allume sa radio, elle diffuse instantanénent ses émissions, lorsque qu'il enclenche le magnétoscope du salon ou la chaîne HI-FI, le film commence ou la musique retentit...



Interactivité et toutes ces choses...

Une autre notion que le CDTV va introduire dans le salon familial de la famille *Choinchoin* est l'interactivité, qui jusque là se limitait à zapper frénétiquement d'une chaîne à l'autre. Mais l'interactivité est une formule qui varie d'un utilisateur à l'autre: certains sont enclin à une passivité exemplaire (comme au bureau...) alors que d'autres iront d'eux-même explorer ce nouveau média. C'est tout l'intêret de ce que l'on pourrait appeler une interactivité à plusieurs niveaux, un peu à l'image ce nouveau jeu des *Bitmap Brothers*, qui s'adapte selon le niveau du joueur. Commodore, sans aller jusque là, incite déjà ses développeurs à ne pas permettre à l'utilisateur de s'endormir devant le CDTV comme il le ferait devant la télé, en proposant un blanker, différents message d'invitation etc..

C.D.T.V. : Cà Devient Trés Valable?

L'intêret du CDTV tiendra bien évidemment au nombre de *Titres* disponibles. De ce côté, les éditeurs devraient être tentés par le support CD, peu coûteux et incopiable, mais il faudra compter avec la diversité et la qualité des logiciels. Plus question de se limiter aux chevaux de bataille qui ont assuré le succés de l'Amiga: monsieur *Choinchoin* est un bricoleur invétéré et aime à se venter des superbes parterres de fleurs qui égayent son jardin (et un 'titre' sur le bricolage, et un deuxième sur le jardinage...), Madame *Choinchoin* quant à elle ne dénigrerait pas quelques *'titres'* de cuisine et pourquoi pas non plus *'quelque-chose'* qui permette de tester la nouvelle décoration du salon avant de procéder à l'irréversible.

Le CDTV dispose toutefois d'un indéniable avantage: il repose sur un système -celui de l'Amiga- qui existe depuis plusieurs années et sur lequel de nombreux développeurs ont acquis une expérience inestimable: mais il va falloir convaincre ces développeurs d'adopter d'autres lignes de conduite et les forcer à faire de superbes versions 'bêta' de programmes plutôt que des bêta version de programmes superbes. La course au meilleur algorithme de Ray tracing n'est plus de mise... Même si les premiers *'titres'* disponibles ne tireront sans doute pas partie de toutes les possibilités du CDTV, cette connaissance préala-

ble de la machine est un avantage de taille car les développeurs qui voudraient travailler sur le *CD-I* sont encore dans le flou... et un logiciel ne se crée pas du jour au lendemain.

CD+MIDI

En plus des *CD+G* (lecture d'un disque audio, avec affichage d'une image basse définition de temps à autre), le CDTV est désormais capable de lire les nouveaux disques *CD+MIDI*.

Rappelons brièvement ici le principe de tels médias, encore assez mal connu puisque trés récent: le Compact Disc Audio que nous connaissons tous dispose d'une capacité de stockage énorme, approximativement 660 Mo. Or 5% de cette capacité n'est pas utilisée, c'est ce qu'on appelle les *'subcodes'*. Ces subcodes constituent donc tout de même la bagatelle de 33 Mo, d'où l'idée de *Warner New Media*, filiale de *Warner Brothers Records*, de développer un standard *CD+MIDI* permettant de stocker dans ces fameux subcodes les données *MIDI* correspondant aux morceaux présents sur le disque audio.

Le premier lecteur *CD+MIDI* disponible est l'oeuvre de *NEC* et répond au doux nom de *CRD10 Hyper Audio System*. Les avantages de cette technique sont nombreux: on peut changer les instruments à loisir sur un synthétiseur, on peut plus ou moins se refaire un mixage en rajoutant plus de cuivres, de basse etc.., et surtout, c'est un formidable outil pour l'éducation musicale: il suffit de couper la partie MIDI de piano et d'essayer de la rejouer pour se rendre compte de la puissance et de la facilité d'utilisation du procédé.

En conclusion

Commodore arrive donc sur le marché avec l'une des toutes premières machines respectant ce standard promis à un large succés, et il me semble que l'on néglige beaucoup trop ce qui pourrait devenir l'un des principaux points forts du CDTV, si quelques développements suivent. Le marché de l'informatique musicale éducative est en plein *'boom'* (voir l'essor de méthodes comme *'BIG BOSS'* sur *Atari ST* qui seraient vite dépassées par des applications CD+MIDI) et on ne peut que louer l'initiative de *Commodore France* de donner avec le CDTV le logiciel *Music Maker* (à la place de *La Revolution Française*, n'en déplaise aux profs d'histoire!) même s'il est loin d'être génial.

Le CDTV n'est pas un ordinateur, vous commencez à le savoir (bien que...), ce n'est pas non plus un appareil HI-FI classique. C'est quelque-chose de nouveau, et comme toutes les nouveautés, quelque-chose de difficilement classifiable, au grand damné des distributeurs qui auront à l'exposer (de nombreux ont déjà répondu favorablement à l'offre de Commodore). La FNAC a trouvé une solution: elle exposera le CDTV à la fois au rayon HI-FI et au rayon Micro-informatique. Chez NASA, on réservera un emplacement privilégié en vitrine au CDTV, car le client potentiel risque fort sinon de le prendre pour le dernier lecteur CD nippon et de passer devant sans même l'apercevoir. Le CDTV est une machine qui risque de soulever des polémiques, certains trouveront sans doute que Commodore en fait trop et d'autres pas assez: il n'est jamais aisé de s'aventurer en pionnier dans une nouvelle voie. La machine en elle-même est à mon avis intéressante, reste à savoir si le marketing et les éditeurs suivront (je laisse mon collègue le *Duke* vous en discourir) ou si elle finira prématurément sa carrière au cimetière des produits géniaux mais invendus, dans le même carton que les gadgets électroniques de *Lord Clive Sinclair*...

✏Nicolas Fournel

XAVIER LECLERCQ

SHV:Le virus le plus virulent sur *Amiga*



Bref Historique

*Le tout premier virus sur Amiga, le **SCA**, avait engendré de très nombreuses émules : copies à peu près conformes où seul le texte trahissant la nature peu recommandable "du fléau mutant" changeait à l'écran. La technique de reproduction étant alors la première du genre (reproduction uniquement de boot à boot), il est donc logique qu'elle a été copiée; en effet elle était révolutionnaire même si en fait elle était très simple... et pas très dangereuse car la reproduction n'était alors possible qu'au **Reset**.*

*Quand à la deuxième technique de reproduction (déviant un vecteur appelé **DoIo** qui intercepte chaque ordre de lecture/écriture utilisé par le **trackdisk.device** pilotant les unités de disquettes) elle est "historiquement" revendiquée par un Allemand qui, à l'époque des faits, avait 16 ans lorsqu'il "inventa" cette programmation sur son virus en éprouvette: le DASA.. C'était en 1988.*

Certains ignorent peut-être de quoi je parle : j'ouvre donc d'abord une parenthèse avant d'avancer dans mon propos.

Comme je vous l'ai dit, selon des articles dans la presse allemande cette jeune personne a décidé un jour de programmer un virus capable non seulement de se reproduire à chaque reset mais aussi à la moindre introduction d'une disquette dans un drive.

Mais (comme je vais vous le rappeler plus loin) il fallait obligatoirement ***BOOTER*** le disk (lancer le disk à partir du lecteur interne). Une victime de ce virus *DASA* a décidé, en décembre 1988, de tout faire pour découvir l'auteur du fléau qui lui avait endommagé de très nombreuses disquettes. Ce monsieur décide alors de passer une annonce dans un journal informatique pour inciter à la délation: une récompense de 1000 DM (plus de 3000 FF) sera attribuée à toute personne voulant dénoncer, avec preuves, l'auteur du virus. Au mois de novembre, il avait entre temps porté plainte *"contre X"* en s'adressant à un avocat. Un peu plus tard un gamin d'une dizaine d'années lui téléphone et dénonce le jeune *X*. La personne qui a porté plainte se fait alors passer pour un journaliste et contacte le présumé auteur du *DASA* pour une interview. D'aprés lui, durant la conversation *X* reconnaît les faits en précisant qu'il ne regrette rien, qu'il voulait que son virus puisse causer des dommages etc.. (il a même avoué avoir programmé plusieurs virus : le *DASA* et pour les autres la question reste ouverte)

En juin 90, la plainte civile contre *X* se prépare. Les dommages causés par le *DASA* sont estimés à 170 000 DM!! Je ne sais pas la suite mais sans doute que l'affaire est toujours en cours... Je ferme la parenthèse.

Le Saddam est le deuxième d'une nouvelle génération

Bref même si le *DASA* et ses émules étaient très contagieux ils ne pouvaient être actif en mémoire qu'en *"bootant"* le disk. Après cette génération il y a eut les virus ***Links*** (*IRQ_Team*), les chevaux de Troie, les bombes logiques, et des virus boots de plus en plus virulents (série des *lamers exterminators*).

Enfin il y a quelques mois je vous annonçais un premier spécimen d'une nouvelle génération complètement révolutionnaire. C'était en effet la découverte (ce fut un choc) du ***Return Of Lamer Exterminator*** virus. Ce virus était, en outre, le premier à s'introduire en mémoire sans **BESOIN DE BOOTER** le disk! Il suffit d'introduire un disk vérolé dans **N'IMPORTE QUEL DRIVE** pour que le fléau s'infiltre automatiquement dans votre système!

Concrètement pour les septiques:

1. Formatter un disk et
2. créer un directory l sur ce disk.
3. Copier un disk-validator dans ce l
4. Editer le disk-validator (par exemple en utilisant un éditeur hexadécimal de fichier) et modifier à partir de l'offset 36 (=$24) les octets qui deviennent ainsi : $33fc 0f00 00df f180 60f6 (commande "e" du C-Mon)
5. Sauver le résultat dans le *l:disk-validator* de cette disquette.
6. Editer la piste 40 de ce disk et modifier à partir de l'offset 312 (= $138) la suite d'octets $ffff ffff (= -1 valid bitmap) en $0000 0000 (= invalid bitmap). Calculer le nouveau checksum (commande "k" du C-Mon). Sauver le résultat piste 40.
7. Protéger le disk contre l'écriture, le retirer et l'insérer dans un drive (n'importe lequel). A ce moment précis le faux *disk-validator* que nous avions bricolé sera chargé et l'écran clignotera rapidement en rouge... (Pour sortir -> RESET)]

Comme le *SCA* où le *DASA* il était à prévoir que le *ROLE* (Return Of..) crée à nouveau ses propres émules. Je peux donc vous annoncer la découverte d'un deuxième type de virus de cette génération qui est baptisé: le *SADDAM HUSSEIN* virus. (Dans un souci purement écologique de sauvegarde des forêts, je vais à partir de maintenant écrire le nom du virus par ses initiales ***SHV*** (même ordre d'idée pour le *ROLE*)).

Ce SHV est plus virulent que le ROLE. Après l'avoir désassemblé je peux déjà vous dire que son auteur n'est sans doute pas le même que le ROLE mais à étudier ses méthodes de programmation.

Un curieux "port"

Tout d'abord tout comme le *ROLE* il s'inscrit dans les 1848 bytes du *disk-validator*. Avant de vous exposer *"son petit manège"* en mémoire je vais vous parler en deux mots d'un fait très, très curieux. Il s'agit d'un test qu'effectue le *SHV* avant de s'installer dans le vecteur ***ColdCapture*** qui permet au virus de rester présent en mémoire après un reset. Le virus teste en effet si le *"port"* (moyen de communication sur Amiga entre différentes tâches) du nom de *"mycon.write"* est présent avant de prendre le contrôle de ce vecteur. Si *"mycon.write"* est détecté alors le virus ne résistera pas au reset. Mais lorsque pour la première fois le *SHV* infecte la mémoire, c'est à dire si vous avez introduit un disk vérolé dans un drive, il ne crée pas de *"port"* de ce nom. Donc c'est que l'auteur du *SHV* pensait sans doute que dans certains cas son virus pouvait rencontrer un port *"mycon.write"* émanent d'un autre programme d'un nom inconnu... C'est en effet une manière de *"protéger"* l'utilisateur de ce programme contre une reproduction du virus...

Reproduction a chaque insertion

Le grand changement est que, non seulement le fait d'introduire un disk vérolé infectera automatiquement la mémoire, mais aussi la moindre insertion d'un disk, au départ sain mais **DEPROTEGE** en écriture, provoquera son infection !

Le *Saddam Hussein* est donc le virus le plus virulent jamais inventé sur *Amiga*. Encore heureux qu'il ne s'attaque pas au disque dur!

Le Cycle du SHV

1. Insertion d'un disk vérolé dans n'importe quel drive suivant le même procédé que le *ROLE*. (l'***EMFLAG*** c'est à dire l'offset 312 qui détermine la validité du *bitmap* à la valeur ***FALSE*** ce qui force le chargement du *disk-validator* (et donc du virus) du disk inséré. Pour plus de détails allez (re)lire ce qui a été dir sur le *ROLE* (je ne reprend donc pas les parties communes au deux virus).

2. Si *"mycon.write"* n'est pas présent en mémoire déviation du *ColdCapture*.

3. En attendant le reset le *RasterBeam* (vertical Blanking) est dévié et vérifie que ***BeginIO()*** et *ColdCapture* sont bien déviés par le Virus.

Après un certain temps (l'intervalle entre deux interrupts étant de 1/50s) déclenchement d'un *GOUROU* où est affiché *"SADDAM VIRUS"* tout en faisant jouer des sons pas très mélodieux aux têtes de lectures en les baladant d'un bout à l'autre du disk très rapidement.

4. En cas de lecture d'un block de données (***T.DATA type***) le *Saddam* peut le détruire comme bon lui semble : il écrira *"IRAK"* dans le block à la manière des *Lamers Exterminators*.

En cas de lecture du *Boot* il rendra un *"Boot Codé"* peut-être pour faire croire à celui qui le traque qu'il se cache dans le *bootblock*... (Il change également l'*EMFLAG* mais cette routine est identique au *ROLE*)

5. Non seulement le *SHV* est le plus virulent des virus mais aussi le plus résistant car au reset il ne pratique pas comme les autres virus.

La routine du *ColdCapture* dévie *CoolCapture* (déjà assez rare car les virus un peu compliqués utilisent le ***KickTagPtr***). La routine *CoolCapture* dévie *InitResident()*. Et c'est là l'astuce suprême qui lui permet de résister à pratiquement n'importe quoi: les antivirus classiques sont appellés par *InitResident* et c'est alors qu'ils testent si un virus est présent en mémoire! La plupart ne trouveront alors rien sans deviner qu'il ont été installés par le virus lui-même! En fait le *Saddam* attend tranquillement la fin de l'installation de tous les programmes résidents. Pour ce faire il testera le dernier de ce type: le *BootStrap* qui démarre le processus de boot de la disquette.



```
;   Dans A1.L   = resident ptr
;   D1.L        = segList
NewInitResident:
    MOVEM.L  D0-A6,-(a7)
    MOVE.L A1,A2
    LEA  StrapName(PC),a1       ;"strap"
    JSR  -96(A6)                ;FindResident (nom) [A1]
    CMPA.L D0,A2                ;C'est celui-ci que l'on va lancer?
    BNE.B  PasEncore            ;Non alors on attend
    MOVE.L _OldInitResident(PC),-$0064(A6) ;Restore OldInitResident
    JSR  -120(A6)               ;Disable ()
    BSR.W  VirusInstall         ;Installation du Virus (sauf ColdCapture)
    MOVE.L D0,A0                        ;D0 = IntBase
    MOVE.L -202(a0),(a2)+               ;Pointeur de l'OpenWindow
    PEA  NewOpenWindow(PC)              ;Dévie OpenWindow
    MOVE.L (A7)+,-202(a0)               ;à son profit
PasEncore:  MOVEM.L (A7)+,D0-A6
    MOVE.L OldInitResident(PC),-(a7)  ;saut à OldInitResident
    RTS
```

C'est tellement génial (enfin c'est une manière de parler) qu'il est très difficile de se débarasser du *SHV* sans éteindre la machine! Même le *"reset long"* classique sera sans effet. Il faut modifier légèrement la manière de procéder! (évidemment je parle du reset)

6. La phase de reproduction se fait quand à elle à chaque insertion où boot d'une disquette en utilisant le *CloseTrack()*. A l'insertion d'un disk le *Saddam* vérifie **CHAQUE** drive de *df0:* à *df3:* (mais pas les disques durs).

Et s'il trouve une disquette qui pour son malheur est déprotégée il se reproduira dessus (*dfx:l/disk-validator*) en créant (comme le *ROLE*) le directory *":l"* si nécessaire. Le *SHV* avant reproduction vérifie son éventuelle présence dans le *:l/disk-validator*. Il ne se reproduit donc pas deux fois consécutives sur un disk infecté.

Le *SHV* utilise *"la librairie interne du DOS"* pour se reproduire le plus rapidement possible en essayant d'être le plus discret possible.

La librairie DOS interne

En fait (et vous n'obtiendrez plus ces informations dans la ***Bible_II***..) au lancement de chaque commande ***CLI/SHELL*** vous trouvez dans le registre A2 un pointeur de cette *DOS librairie* interne. Toutes les fonctions utilisées par le *SHV* pour lire/écrire sur le disk résultent des appels de cette bibiothèque interne. C'est aussi de cette manière que vos commandes *CLI/Shell* utilisent les fonctions du *DOS*. Voici comment le *SHV* crée le directory *:l* à partir de ces fonctions internes :

```
    ...
move.w #$ffc4,d0            ;CreateDir Offset (Nom) D1
    pea DirName(pc)         ;Nom du directory
    move.l (a7)+,d1         ;en A1
    move.l 0(a2,d0.w),a4    ;Cherche Fct Absolu
    moveq #$0c,d0
    jsr (a5)                ;Appel fct
    ...
```

Tous ces offsets ne sont **PAS** repris par *Commodore* et ne se retrouve nulle part. En désassemblant le *SHV* (idem pour le *ROLE*) il m'a fallut retrouver les fonctions qui correspondent. Simulation de ***Wait 5***:

```
WaitCLI:
    movem.l a0-a6/d0-d7,-(sp)
    move.l #50,d1           ;Delay(D1) D1=TimeOut = 50 dixièmes de secondes.
    move.l #$BC,d0          ;Wait() offset fct de la Dos Interne
    move.l 0(a2,d0),a4      ;Cherche Adresse en absolu
    moveq #$c,d0            ;Flag
    jsr (a4)                ;Appel "en absolu" de la fonction
    movem.l (sp)+,a0-a6/d0-d7
    rts
;cette routine diffère de la norme: une fois assemblée et lancée
;à partir du CLI (qui vous rend la main après 5s) vous devez effectuer
;un reset!
```

Oublier cette façon de programmer mais sachez qu'elle existe...

Protection?

Comment se protéger du *SHV*? En attendant les anti-virus adéquats, si vous êtes la malheureuse victime du *SHV*, pour l'enlever du disk il vous faut dans l'ordre:

1.restorer le *RasterBeam()* et le *beginIo()*.

2.changer le *False* de l'*EMFLAG* de la Root en TRUE.

3.recalculer le checksum du Root et le sauver.

4.remplacer le *disk-validator* vérolé par un sain.

Je prepare une nouvelle version de ***Imune,*** cet utilitaire permettant de se protéger du *ROLE* et *SHV* et qui éjecte le virus essayant de s'infiltrer en mémoire. Cette version se retrouvera sur la prochaine version du *MVK (Master Virus Killer)*.

Conclusion

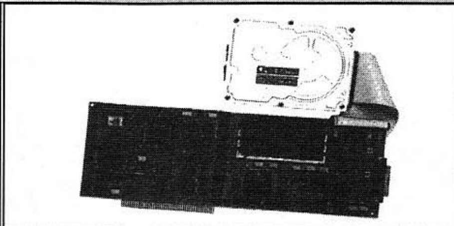
Je redoute un troisième virus de ce type qui aurait la possibilité de s'attaquer au *disk-validator* du disque dur. (et c'est malheureusement réalisable assez facilement!). Si cela se produit il me semble alors pratiquement impossible de se protéger contre par exemple le formatage du disque dur dès l'insertion d'un disk vérolé dans n'importe quel drive!.

Espérons que nous n'en arriverons jamais là! Et peut-être que le plus dramatique est encore à venir! Mais avec des *"SI"* on pourrait reconstruire le monde ... Wait And See...<



Xavier Leclercq
Vieux Chemin d'Ath n°12
B-7548 Warchin Belgium

68030 Combo de GVP



Outre le fait qu'elles n'occupent que le slot CPU pour regrouper carte accélératrice, extension mémoire et disque dur, voici quelques détails techniques sur ces nouvelles cartes Combo et les habituels tests de performance.

Tout d'abord la réalisation et la sérigraphie de la carte sont impeccables, on reconnaît bien là les produits GVP, rien à redire. Ce qui frappe en premier, c'est le peu de composants présents sur la carte. Ceux qui connaissent les A3001 savent de quoi je parle puisqu'elles étaient constituées de deux cartes juxtaposées, une pour le contrôleur de disque et la 68030 et une deuxième pour les 8 Mo de RAM 32 bits. Pour les nouvelles Combo, comme pour les nouvelles HardCard, GVP a joué à fond le jeux de l'intégration. Cette technique a permis de regrouper la carte accélératrice, la RAM 32 bits et le contrôleur SCSI sur une seule et même carte.

Détail amusant, les Combo sont maintenant trop rapides pour pouvoir utiliser le mode Burst du 68030 avec des RAMs possédant un temps d'accès de 60 ns. Je rappelle brièvement que le mode Burst permet d'accéder à la RAM 32 bits quasiment sans état d'attente (voir explications détaillées dans ***A-News*** n° 21). Pour pouvoir utiliser ce mode, il faudrait des RAMs encore plus rapides ce qui ferait croître le prix des cartes de façon exponentielle, mais rassurez vous, même sans le Burst, les nouvelles Combo sont aussi performantes que leurs ainées si ce n'est plus.

Pour ce qui est des nouveautés, il est maintenant possible de choisir entre mode 68030 et mode 68000 par logiciel (et non plus par hard comme sur les A3001) en cliquant sur une icône ou en maintenant le bouton de la souris enfoncée lors du démarrage (il faut installer l'utilitaire "mode switching" en startup-sequence pour bénéficier de cette dernière possibilité). Egalement fourni sur la disquette d'installation, un utilitaire de diagnostic qui permet à la HotLine de répondre plus rapidement aux éventuels problèmes rencontrés par l'utilisateur et faciliter le "dépannage" téléphonique.

Toujours dans les nouveautés, la barrière des 6 Mo de Fast RAM lorsque l'on possède une carte XT ou AT a été brisée. En effet ces cartes de compatibilité avec le monde IBM utilisent une zone de la mémoire qui génère des conflits au delà des 6 Mo de Fast RAM. Grâce à leur nouveau mode d'adressage de la RAM 32 bits, les Combo peuvent être équipées de 16 Mo de fast RAM 32 bits pour les modèles 333 et 13 Mo pour les modèles 322. Il est toujours possible de rajouter 8 Mo (ou 6 si vous avez une carte XT ou AT) de fast RAM 16 bits avec une carte installée dans un des slots ZORRO II, ce qui donne dans le cas de la Combo 333 une config à 16 + 8 + 1 = 25 Mo de RAM, de quoi gén érer quelques belles images avec SCULPT.

Les RAMs utilisées sont des barrettes SIMM32 fabriquées spécialement par GVP de 1 Mo ou 4 Mo indifféremment avec un temps d'accès de 60 ms pour profiter au maximum des performances de ces nouvelles cartes. Les Combo sont livrées avec 1 Mo de RAM 32 bits soudée sur la carte pour les modèles 322 et 4 Mo pour les modèles 333. Bien entendu, toute cette RAM est full Autoconfig et la carte dispose d'un bus 32 bits pour permettre de connecter les futurs périphériques qui germent dans le bureau d'étude de GVP.

Le disque dur bénéficie du nouveau driver SCSI FaaastRom qui se recopie automatiquement en RAM 32 bits et permet de gérer toute sorte de disque dur, streamer et CD-ROM. Les transferts s'opèrent en DMA directement de la RAM 32 bits vers le disque SCSI ce qui permet d'obtenir des taux de transfert très élevés et rend le contrôleur totalement indépendant du DMA de l'Amiga, il n'y a donc aucun risque d'interaction avec ce dernier. De plus, l'utilisation massive du DMA de l'Amiga (mode OVERSCAN, CopperListe démoniaque ou autre) ne nuit en rien aux performances du disque dur puisque la quasi totalité des échanges de données se passent en DMA entre la RAM 32 bits et le disque dur sans passer ni par l'Amiga, ni par les slots ZORRO II.

Et les performances?

Des tests de vitesse de calcul ont été effectués sur une image calculée par ***Sculpt 4D***. Cette image comporte 1479 Vertices, 4248 Edges, 2790 Faces et 2 Lampes. Elle a été générée en mode Photo, Lores, NoInterlace, ImgSize Video, Anti-Alias Best et Display Late. Les temps de calcul sont de 31'15" pour la Combo 322 et de 23'02" pour la Combo 333. Ceci nous donne un facteur d'accélération de 12,5 pour la 25 MH et 16,9 pour la 33 MH puisque un Amiga "normal" réclame 6h28"54' pour calculer la même image.

14 Files/s Create
39 Files/s Open/Close
222 Files/s Scan
19 Files/s Delete
653 Seek/Read

Buffer Size	512	4096	32768	262144
Bytes/s Create	29638	169681	372309	476794
Bytes/s Write	30367	195296	617093	801299
Bytes/s Read	123664	531555	642190	802897

A titre indicatif, une A3001/33 termine la même image en 24'10" sans le mode Burst et 22'24" avec. Le mode Burst étant inutilisable sur les Combo, on peut en déduire qu'elles sont globalement plus rapides que leurs ainées, même si en vitesse de pointe elles se font grapiller quelques secondes.

Pour ce qui est des performances du disque dur SCSI installé directement sur la carte, voici les résultats de DiskSpeed 3.0 avec une Combo 322 (22 MHz) et un Disque Dur 52Mo Quantum (page précédente).

A titre purement indicatif, le taux de transfert maximum que nous avions obtenu lors du test de l'A3001/25 équipée d'un disque AT directement branché sur la carte était 728177. On voit donc que là aussi les Combo dépassent les performances des A3001.

Pour l'installation, pas de mauvaise surprise puisque le manuel d'installation et d'utilisation est en français. Je vous encourage vivement à le lire pour tirer le meilleur parti des performances, mais si vraiment vous êtes pressé, insérez la carte dans le slot CPU du 2000, allumez la machine et cliquez sur FaaastPrep pour formater le disque dur. Sélectionnez installation automatique et hop !!

Prix: Combo 322 1 Mo équipée d'un disque dur Quantum 52 Mo 12990 F; Combo 333 4 Mo équipée d'un Quantum 52 Mo 16990 F; module supplémentaire de 1 Mo 1390 F, module de 4 Mo 4990 F.

CIS annonce des possibilités de reprises et d'upgrade.

- contrôleur GVP HC ou HCD (sans possibilité de RAM), reprise 1000 F
- contrôleur GVP SR, HC+, HCD+ en 0 Ko, reprise 1500 F avec en plus possibilité d'échanger 2 Mo de RAM 16 Bits contre 1 Mo de RAM 32 Bits (ou 4 Mo contre 2 etc ...)
- de même pour toute carte mémoire (COMMODORE, IVS, MICROBOTICS ...) échange de la carte contre RAM 32 Bits dans les mêmes conditions que ci dessus.
- Pour tous les autres contrôleurs SCSI, y compris les contrôleur GVP sans l'étiquette de garantie et le numéro de série CIS, reprise 700 F. Il est possible de profiter d'opération d'upgrade sur les modèles A3001/28 et A3001/33 vers la A3001/50.

(CIS, 14 av Gustave Hertz, Europarc, 33600 Pessac. Tél 56-363-441.)

Roméo Rapido

SCALA

Si la fin de ce siècle est marquée par la communication tous azimuts, il est normal qu'une machine graphique comme l'Amiga se taille la part du lion en matière Préao (présentation assistée par ordinateur). Nous l'avions vu à l'AmiExpo de New-York, il est aujourd'hui installé sur mon disque dur, j'ai nommé SCALA!

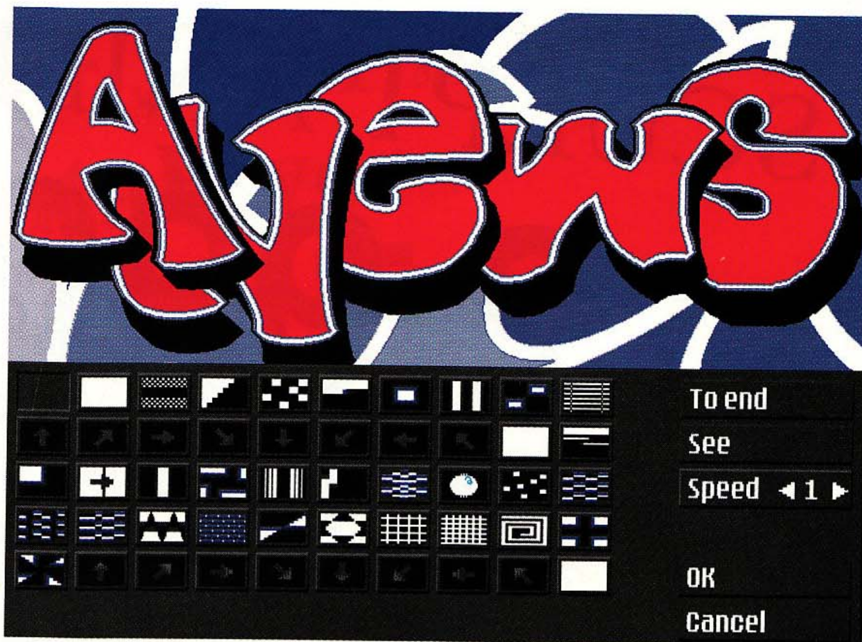


figure 2

Le Package

Dans un élégant et volumineux classeur se trouvent pas moins de 8 disquettes bourrées à craquer, soit environ 7 Mo de programme, fontes et backgrounds. Un *"english instruction manual"* d'une centaine de pages décrit pas à pas l'utilisation dudit programme. Mais, pas de panique, un ignare en informatique peut obtenir en 5 minutes une présentation graphique et dynamique de ses idées les plus saugrenues.

L'installation sur disque dur est



figure 1

entièrement automatique, mais du fait de l'importance des données, il est possible de choisir au départ d'installer tout ou partie des polices de caractère et des images de fond.

La prise en main

Une fois le programme chargé, apparait une interface vide de tout événement qu'il convient de remplir au fur et à mesure de ses besoins, avec des images, des textes et des animations, comme le montre la figure1.

Pour ce faire, il suffit de cliquer sur *"new"* et apparaissent les différents volumes, disque dur et disquettes. A ce moment on peut chercher dans les méandres de ses partitions le fichier qui va bien, ou encore, cliquer sur *"background"* ou *"animation"* et *SCALA* ira de lui même chercher le fichier dans les tiroirs qu'il a installé. S'il s'agit d'une image de fond, un nouvel écran propose d'y ajouter des textes ou brosses en avant plan; car la grande force de ce programme est de dissocier complètement les textes afin de pouvoir leur donner des effets dynamiques. S'il s'agit d'une animation, un requesteur apparait proposant de régler la vitesse de défilement qui peut aller, tenez-vous bien, jusqu'à 50 images par secondes! C'est en effet le player le plus rapide qu'il m'est été donné de voir. On règle également le nombre de boucles voulues, mais aussi, une superposition de textes à la premiére et à la dernière image.

Création d'une image

Les backgrounds peuvent venir de tout programme de dessin, dans tous les formats, à l'exception du mode *Hires Interlace Overscan*, car celui-ci ne peut être affiché dans sa totalité. Il est à noter que les images *HAM* provoquent, comme de coutume, des conflits de proximité avec les textes qui ne sont pas écrits dans les 16 couleurs de base. Une boîte de dialogue particulièrement simple permet de choisir les polices de caractère, leur couleur, leur ombrage, leur effet *3D* et leur style. Lorsqu'une ligne est tapée, le bouton *"move"* permet de déplacer les mots grâce à la souris sur n'importe quelle partie de l'image. Des fonctions de pagination permettent des justifications précises; il est également possible de sauvegarder la mise en page. Chaque ligne est indépendante pour tous les réglages qui se font toujours de manière intuitive à la souris. On peut également importer des brosses, si leur palette est compatible, et les traiter comme du texte.

Le mode haute résolution interlacé 16 couleurs donne bien sûr les résultats les plus fins. Les fonds proposés d'origine avec le logiciel sont réalisés dans ce mode et n'utilisent que de 3 à 5 couleurs. Ils sont pourtant d'une qualité incroyable: digitalisations de roches, drapés de tissus, etc...

Effets visuels garantis! On pourrait évidemment s'arrêter là, mais comme chaque page est réalisée sur 2 plans (texte et fond), *SCALA* propose une grande variété d'effets d'apparition comme nous l'indique la *figure 2*; ils sont très bien schématisés par de petites icônes (ex: arrivée en diagonale amortie, effet de volets,...). Cliquons sur *"OK"* et voilà notre page qui se retrouve dans le déroulement de nos événements (*figure 1*).

Pour être tout à fait multi-média, *SCALA* gère l'interactivité. Les zones sont définissables à la souris et renvoient à n'importe quel événement de notre présentation.

La Preao

Comme si cela ne suffisait pas, sont disponibles, pour enchaîner les pages entre elles, une fouletitude d'effets de transition (*figure 3*). Tout le monde connait les effets dramatiques de transition lorsque les formats d'image et les palettes sont différents: un des points les plus remarquables de *SCALA* est sa capacité à surmonter ces problèmes par une sorte de cyclage très doux qui fait oublier que l'on passe en fondu d'une image *HIRES* à une image *HAM*.

La vitesse des transitions est elle aussi paramétrable et les previews sont disponibles à tous les stades de la création. Un écran de contrôle général permet de régler la présentation (boucles, inter activité, commande à la souris, index des pages, visibles ou non ...) et aussi de désactiver un buffer en fonction de la capacité mémoire de la configuration (*figure 4*).

En conclusion

J'ai aimé:

✔ La facilité d'emploi accessible aux néophytes.

✔ La richesse des effets dynamiques

✔ La qualité du player d'animation

✔ La possibilité de gérer l'interactivité

J'ai regretté:

✗ l'absence du mode hires interlace overscan

✗ l'absence de gestion du son

✗ l'absence de driver vidéodisque

✗ la doc en anglais (quand même très claire)

Le programme *SCALA* est distribué par *CIS* qui a précisé que tous les points précédemment cités dans mes regrets sont en passe d'être résolus, et que le programme continue son évolution.

Son prix est de 2.830FTTC ce qui est très raisonnable pour un programme aussi professionnel car son application peut aller du journal cyclique à la vidéo en passant par les bornes interactives, le titrage et certainement bien d'autres choses encore ...

Frédéric Labaltan

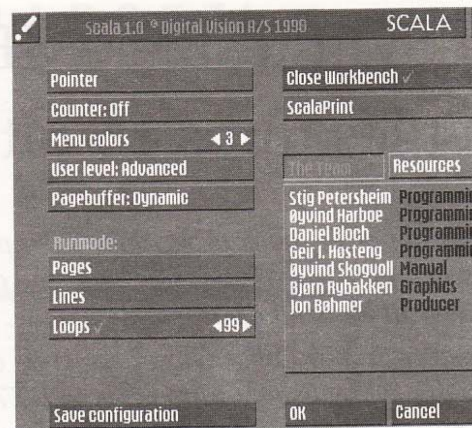
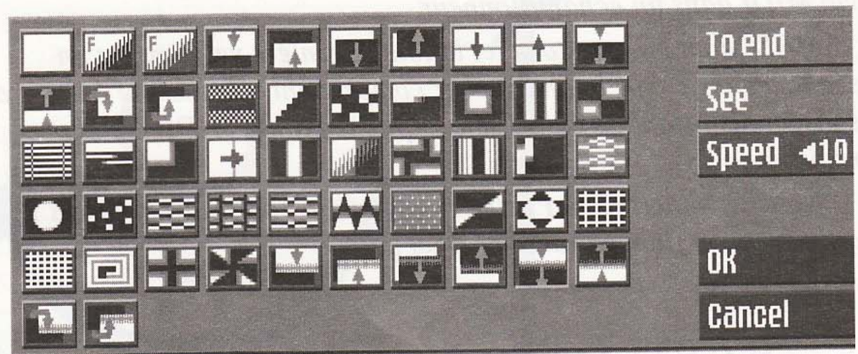
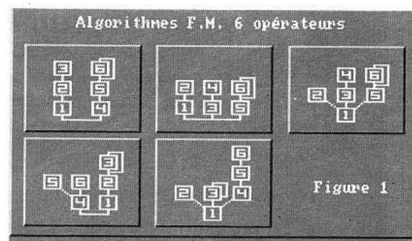


figure 4

figure 3



EZ FM Synthesizer, MED v3.0 et les infos 16-bits

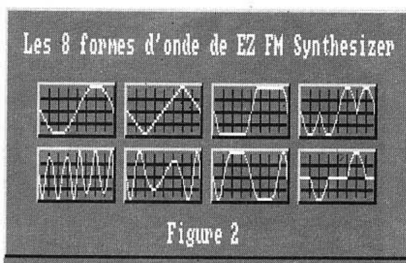


Ce mois-ci dans la portée, deux programmes qui peuvent s'utiliser, soit avec les sons internes de l'Amiga, soit avec une configuration MIDI. Voilà qui devrait contenter pas mal de monde.

EZ FM Synthesizer de The Other Guys permet de créer des sons identiques à ceux des synthétiseurs FM (Yamaha DX7 etc...) et de les utiliser dans des musiques Amiga (avec Sonix, Deluxe Music, Soundtracker...) ou de les créer en 16 bits pour ensuite les transférer via MIDI dans un échantillonneur.

MED, dont nous testons ici la toute dernière version, est un séquenceur de type Soundtracker comprenant un puissant éditeur de sons, et disposant de plus d'une implémentation MIDI fort bien réalisée.

Nous terminerons la Portée en faisant le point sur les cartes 16 bits qui devraient finir par arriver d'ici peu.



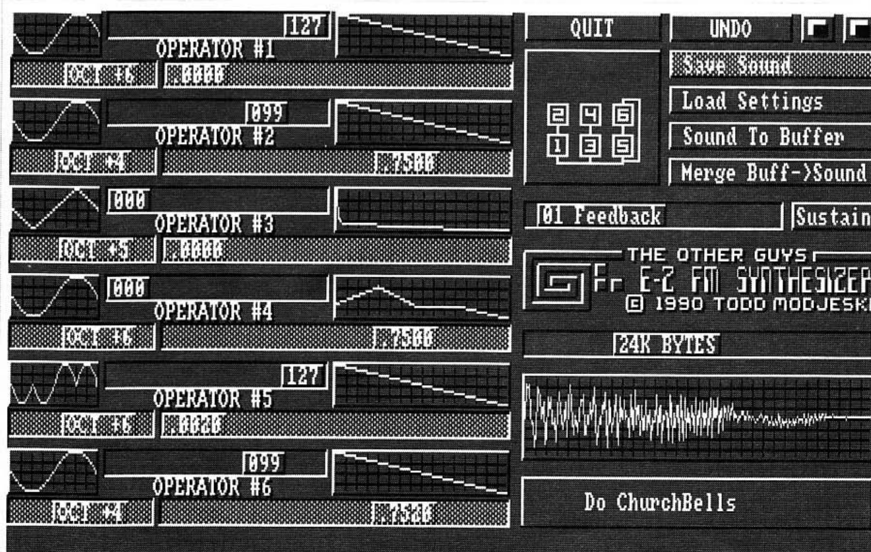
EZ FM Synthesizer

Nous avons reçu de The Other Guys les versions de démonstration des logiciels EZ FM Synthetizer et Synthia Professional. Le second nécessitant un test trés approfondi, nous en reparlerons ultèrieurement et nous allons cette fois nous consacrer à l'étude de EZ FM Synthesizer, qui génère des sons par synthèse FM (modulation de fréquence). Le résultat est un échantillon que l'on peut ensuite stocker en format IFF 8 bits pour une utilisation dans n'importe quel logiciel de musique Amiga (comme par exmple MED, dont nous parlons plus bas) ou en 16 bits de façon à le transférer dans un échantillonneur MIDI. Mais tout d'abord, pour bien comprendre le principe de EZ FM Synthesizer, il me faut vous entretenir de la synthèse par modulation de fréquence.

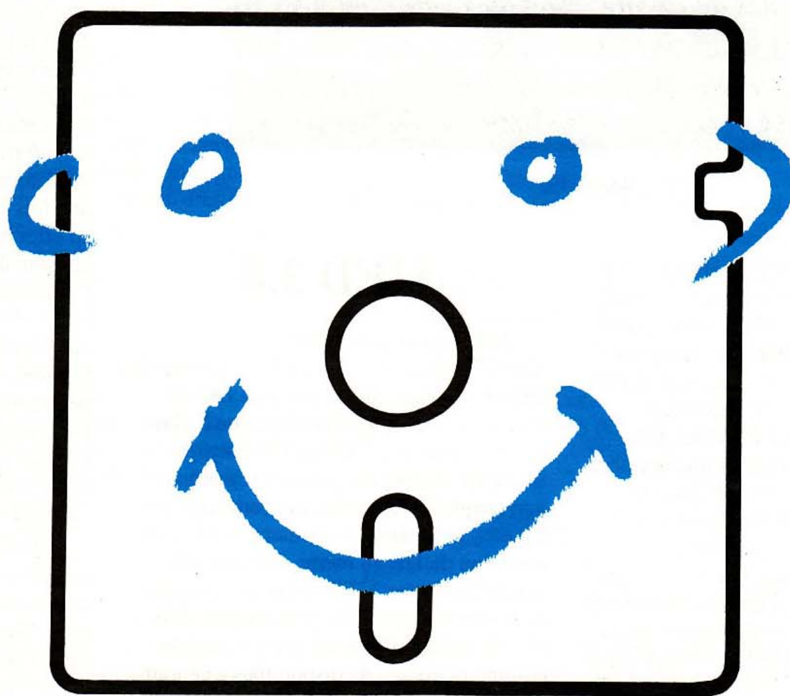
La synthèse FM se sert d'un composant sinusoïdal pour moduler la fréquence d'un second composant sinusoïdal. Chaque composant est appelé, selon la terminologie FM, un opérateur. On distingue l'opérateur porteur (celui qui est modulé) et l'opérateur modulateur. Lorsque le porteur est modulé, sa fréquence varie. Cette variation de fréquence se répète régulièrement dans le temps à la fréquence du modulateur. Si cette dernière est relativement basse, la modulation s'apparente à un effet de vibrato. Par contre, si elle est élevée, le vibrato est tellement rapide que l'on perçoit plusieurs fréquences: nous entendons plusieurs harmoniques. Si l'amplitude du porteur détermine le volume du son généré comme on pouvait s'y attendre, l'amplitude du modulateur déterminera donc quant à elle la quantité d'harmoniques produites par une paire d'opérateurs, et donc la richesse du timbre.

On appelle algorithme une combinaison particulière d'opérateurs porteurs et modulateurs. Avec six opérateurs, on obtient déjà des algorithmes trés complexes, comme le montre la figure 1. Un opérateur est traditionnellement réprésenté par un petit carré et répéré par son numéro. Si on isole une paire d'opérateur, celui du bas est le porteur et celui du haut le modulateur. Ces dessins vous rappellent peut-être ce qu'à une époque vous aviez pris pour d'énigmatiques hiéroglyphes peints sur le dessus des synthés.

Maintenant revenons à notre EZ FM Synthesizer. Ce logiciel permet de simuler une synthèse FM à 6 opérateurs, avec un total de 32 algorithmes utilisables, ce qui offre déjà une trés grande variété de sons. Un opérateur n'est pas forcément composé à partir d'une onde sinusoïdale (on parle de synthèse FM complexe par opposition à la FM synthèse simple que nous avons décrit plus haut et qui n'utilise que des ondes sinusoïdales): il y a 8 types d'ondes possibles que je vous ai regroupés sur la figure 2 en un charmant portrait de famille. On choisit leur ordre de fréquence en indiquant un octave et on peut assigner une enveloppe à chacun des six opérateurs. Le logiciel est extrêmement clair est simple d'emploi (comme l'annonce d'ailleurs son nom: EZ = Easy), ce qui contraste singulièrement avec Synthia de la même maison. Il est de plus parfaitement multitâche et compatible 2.0.



EZ FM Synthesizer



Quicktel connaît 3000 logiciels, demandez à être présenté!

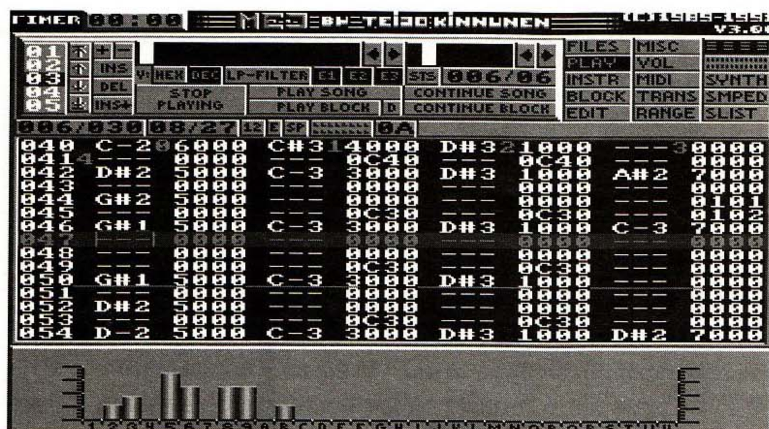
Un logiciel qui a ses entrées chez 3000 logiciels mérite déjà qu'on le connaisse. Si en plus ces logiciels sont gratuits, alors il faut le connaître très vite! Avec Quicktel, vous téléchargez non seulement les meilleurs logiciels du domaine public, mais aussi les exclusivités SM1, et une sélection des meilleurs shareware. Au total, plus de 3000 logiciels que vous copiez gratuitement* sur 3615 SM1. Pour télécharger vous connaissez le système.Vous avez simplement besoin du câble de liaison micro-Minitel et de Quicktel.

Connectez-vous sur le 3615 SM1, choisissez votre logiciel dans la rubrique "Banque SM1", et constituez-vous une logithèque impressionnante à peu de frais. Pour faire connaissance avec Quicktel, c'est plus facile que jamais: tout simplement parce que du 15 avril au 13 juillet 91, Quicktel est gratuit dans toutes les boutiques micro signalées par le sticker SM1. Alors, demandez à être présenté!**

*Vous ne payez que la communication (1,25 F/mn).
**Liste complète des boutiques sur 3615 SM1.



CP 69874



Med v3.0

Une fois le choix de l'algorithme, des ondes et des enveloppes effectué, on peut, à l'aide d'un gadget proportionnel, choisir la taille mémoire du futur instrument (de 1 à 64 Ko), et lancer le calcul. Le logiciel est trés rapide vu le nombre relativement important d'opérations à effectuer. Le temps de calcul sur un Amiga non accéléré ne dépasse pas les 20 secondes pour un instrument de 32 Ko (le temps varie bien sûr selon le nombre de modulations présentes dans l'algorithme). Une fois le son calculé, on peut le tester en pianotant sur le clavier de l'Amiga. Il est également possible à ce niveau de choisir le feedback est si oui ou non il y a du sustain. Enfin, un buffer permet de mémoriser un son FM afin de le mixer avec un second plus tard.

Si vous avez fait vos premières armes sur un DX7 ou analogue, vous n'aurez pas de surprises. Si vous ne faites pas partie du club, les nombreux exemples fournis sur la disquette vous permettront peut-être d'appréhender un peu mieux le phénomène... La version de démonstration ne permettait pas de sauvegarder les échantillons générés et il m'a donc été impossible de tenter ensuite un transfert vers un échantillonneur 12 ou 16 bits avec un autre logiciel, comme Synthia Pro ou MIDI Sample Wrench, pour me faire une idée plus précise de la qualité des instruments ainsi générés.

EZ FM Synthesizer est actuellement disponible aupés de THE OTHER GUYS, 55 North Main Street, Suite 301-D, PO Box H, Logan Utah 84321 ((800) 942 9402) au prix de $59.95 ce qui n'est pas trop cher pour bénéficier d'un DX7 en multitâche derrière son traitement de texte! (cela vous permettra par la même occasion de remplacer la sordide implémentation MIDI du DX7 par celle de votre sampler préféré...).

Bibliographie: "FM théorie et applications" par David Bristow et John Chowning, édité par Yamaha Musique France.

MED 3.0

MED est un programme de type SoundTracker, entièrement DP, l'oeuvre de Teijo Kinnunen. Mais attention! On est désormais loin des pâles clones de l'illustre programme de Karsten Obarsky, et MED est un petit modèle de programmation (requesters, multitâche, compatibilité 2.0 etc...) et mérite amplement sa place au panthéon du DP, au même titre que SID ou autre FileMaster. MED est un programme en constante évolution, et il est bien difficile de traiter ici tous ses aspects, tant le nombre de fonctions disponibles à ce jour est impressionnant. Respecter le système n'est pas synonyme d'austérité, et pendant qu'un morceau est joué, MED nous offre même une véritable petite démo: un 'oscilloscope' sur chaque piste, doublé d'un vumètre coloré (façon copper), et en prime le pointeur -en forme de petit bonhomme- qui sautille avec allégresse. Les possesseurs d'Amiga PAL (tiens, c'est nous çà...) bénéficieront même d'un spectre sonore dans les 56 lignes du bas de l'écran. Ceci dit, passons aux choses sérieuses...

On peut avoir jusqu'à 63 instruments par morceau et MED 3.0 comporte désormais 4 types d'instruments (il n'y en avait que 2 dans MED version 2.12): les sons échantillonnés (comme pour Soundtracker, et les sons IFF sont acceptés et leur point de boucle est reconnu), les synthsounds (ou sons de synthèse, qui sont générés à partir d'opérations simples sur des formes d'ondes de base, comme dans les programmes de musiques style C64), les sons hybrides (un mélange des deux précédents: l'utilisateur a la possibilité d'appliquer les opérations disponibles pour les synthsounds aux sons échantillonnés) et enfin pour terminer les instruments MIDI (ici, aucune forme d'onde, aucun échantillon n'est présent, on transmet juste une information à un synthétiseur par la prise MIDI, par exemple 'joue la note 56 sur le canal 3', à vous de mettre la basse ou le piano sur le canal 3 du synthé).

Décrivons brièvement les synthsounds, qui constituent donc la principale évolution en ce qui concerne les instruments depuis la version 2.12. Les synthsounds sont composés de waveforms (formes d'onde) de 2 à 128 octets de long. Ce sont ces formes d'onde que l'ont peut éditer dans les 2 fenêtres que vous distinguez sur l'écran 3, grâce à des fonctions de couper-coller, de dessin à la souris etc... Il peut y avoir jusqu'à 64 waveforms par synthsound (on se croirait dans un mode d'emploi YAMAHA...). Pour clôturer le tout, Teijo Kinnunen a eu l'excellente idée d'écrire une fonction 'transformation' qui n'est en fait rien d'autre qu'un 'crossfade' permettant de passer en douceur d'une waveform à la suivante à l'intérieur d'un synthsound. Jusque là, c'était simple(!) car une fois votre synthsound édité, vous allez en effet pouvoir décrire à l'aide d'un mini-langage de programmation intégré à l'éditeur, les variations de volume, de pitch, etc... de ce dernier. Je ne rentre pas dans les détails, cela dépasserait largement le cadre de cette Portée. Les hybrid sounds permettent quant à eux d'utiliser ce mini-langage avec des instruments échantillonnés (il n'y a donc plus dans ce cas qu'une seule waveform, qui est le son échantillonné lui-même).

MED bénéficie de la meilleure implémentation MIDI qu'il m'ait été donné de voir sur un programme de ce type. Non seulement il autorise le travail sur 16 pistes puisqu'il y a 16 canaux MIDI et ne se limite en rien aux 4 pistes habituelles (les sons Amiga sont toutefois forcément sur les 4 premières), mais en plus tous les effets disponibles pour les sons échantillonnés ont leur équivalent en MIDI, du moins dans la mesure du possible. C'est ainsi que les effets SLIDE UP et SLIDE DOWN enverront des messages Pitch Bend, que l'effet VIBRATO jouera sur le contrôleur continu correspondant à la modulation etc... MED peut également envoyer des messages 'program change' et 'reset', des messages de synchronisation MIDI, réinitialiser les valeurs du Pitch Bend et de la molette de modulation (comme c'est pratique!) etc...

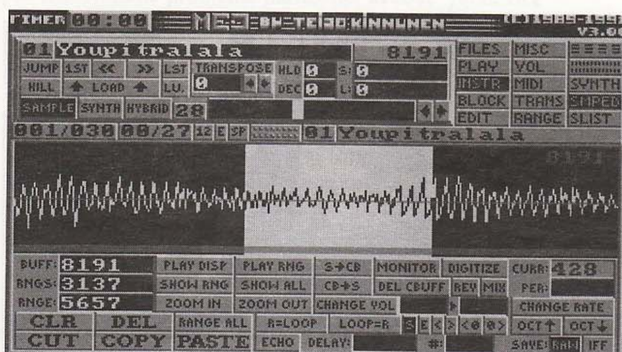
Les fonctions de MED sont regroupées en différents panneaux de contrôle qui apparaissent dans la partie supèrieure de l'écran. Parmi ceux-ci, on peut compter le panneau 'Block' qui permet de faire des couper-coller, des échanges de blocs, des destructions etc.... L'utilisateur a la possibilité de sélectionner directement à la souris un 'range', c'est à dire une suite de notes à l'intèrieur d'une piste et de lui appliquer des fonctions d'édition. On peut choisir le nombre de lignes (c'est à dire de notes) d'un bloc, insérer ou détruire une ligne à l'intèrieur d'un bloc, attacher deux blocs pour n'en faire qu'un et bien d'autres choses encore. Le nombre d'options est tout bonnement ahurissant. Un mode spécial permet de rentrer facilement des accords. Un panneau de contrôle entier est dédié aux opérations de transpositions: sur

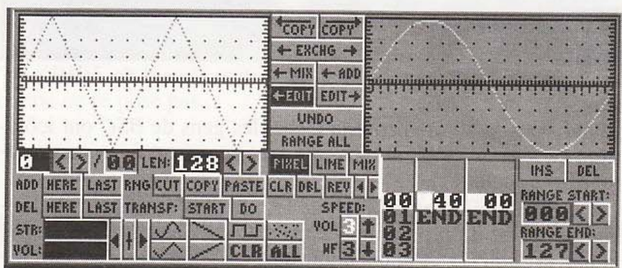
un bloc, sur le morceau entier, concernant un instrument en particulier etc... Le panneau qui est dédié au volume permet d'affecter un volume général au morceau, et un volume relatif (de 1 à 64) à chacune des pistes (16 au maximum). Enfin, c'est dans le panneau 'Misc' que vous trouverez le moyen de changer les couleurs du programme et de le quitter.

MED innove également du côté de la notation d'une séquence, puisqu'en plus des classiques listes de notes qui défilent, un mode permet de voir le nom des notes scroller horizontalement sur une pseudo-portée. Ce mode, assez pauvre graphiquement, n'apporte à mon humble avis pas grand chose, et pour être honnête je ne le trouve pas trés pratique.

En ce qui concerne les opérations sur disks, MED 3.0 permet de récupérer les fichiers des anciens Soundtrackers, des nouveaux (à 31 instruments) ainsi que des Noisetrackers et est bien sûr compatible avec le format de fichier des anciennes versions de MED. Quand les commandes ou effets d'un fichier Soundtracker ne sont pas identiques à ceux de MED, le programme les convertit automatiquement. Non seulement on peut importer des fichiers Soundtracker mais on peut aussi en exporter. Une option de sauvegarde sous forme de module est disponible pour les programmeurs (ou les mutants qu'on nomme aussi parfois 'demo-makers') et la replay-routine est évidemment fournie. Il est également possible de charger ou sauver des instruments, qu'il s'agisse d'échantillons, de sons de synthèse, ou d'instruments hybrides (celui qui se plaint qu'on ne puisse pas sauver les instruments MIDI va relire 3 paragraphes plus haut). Une option de destruction de fichier est également disponible. A noter que MED bénéficie d'un requester digne de ce nom, rapide et fiable, et que le travail avec un disque dur est possible.

Signalons enfin pour ceux que la navigation entre les nombreux panneaux de commandes effraie que MED dispose également d'un nombre impressionnant de raccourcis clavier. MED 3.0 est fourni avec un 'player' multitâche, et une documentation extrêmement complète.







Quelques panneaux de contrôle de MED

Cartes sonores 12 et 16 bits: le point

Nous avons obtenu des informations sur les cartes sonores en préparation, qui sont toutes largement en retard, et on peut s'attendre au même phénomène que dans le graphisme: toutes les cartes vont sortir à peu prés en même temps, sans un véritable standard imposé par Commodore. Toutes les informations que nous donnons ci-dessous proviennent des sociétés, et il ne s'agit donc en aucun cas d'un test, qui pourrait bien révéler quelques surprises...

Commençons par Sunrize Industries, qui s'était déjà octroyé une belle part du gâteau sur le marché du 8 bits avec Perfect Sound. Cette société californienne proposera 2 cartes: l'AD1012 et l'AD1016, toutes deux accompagnées du logiciel Studio16 (Sunrize proposera d'ailleurs par la même occasion un nouveau logiciel d'échantillonnage 8 bits -Audition 4- dont nous aurons sûrement l'occasion de vous reparler dans ces pages). La carte AD1012 est une carte mono d'échantillonnage 12 bits jusqu'à 100 kHz. Deux filtres passe-bas du 8ième ordre sont sur la carte, l'un en entrée et l'autre en sortie, disposant chacun d'une fréquence de coupure de 2.6 kHz à 33.3 kHz, réglable par l'utilisateur. La carte comprend également un processeur de signal ADSP2105 d'Analog Device (d'une puissance d'environ 10 Mips) qui permettra le traitement en temps réel du signal entrant dans la carte (écho, réverbération, filtrage, equaliser etc...), ainsi qu'un lecteur de code SMPTE (à 24, 25 et 30 frames/s) et une RAM interne de 16 Ko. Le logiciel Studio16 sera capable de reconnaître deux cartes AD1012 installées dans la machine et pourra donc ainsi travailler sur des échantillons stéréo. La carte AD1016 est la version 16 bits de la carte AD1012. Elle est stereo et le processeur ADSP2105 y est remplacé par le célèbre DSP 56001 de Motorola (qui équipe entre autre le Next et les SoundTools DigiDesign sur MacInstosh) d'une puissance d'à peu prés 12.5 Mips, la mémoire interne passe à 48Ko et la carte dispose d'entrées et sorties digitales au standard AES/EBU, ainsi que d'un interfaçage MIDI. Le logiciel Studio16, commun aux deux cartes, permet l'enregistrement en 'direct-to-disk' (enregistrement en temps réel sur disque dur du signal échantillonné). Il est également possible de faire du montage à partir du disque dur, de la synchronisation SMPTE.... Studio16 dispose d'un port ARexx et les modules actuellement en développement concernent l'édition de Cue List et les effets temps réel.

Autre société, autre produit: Beta Unlimited, basée à Brooklyn, devrait proposer d'ici peu sa fameuse carte Audiolink, une véritable usine à gaz: montée dans un boitier externe elle comprend une interface S/PDIF bidirectionnelle (pour DAT), 16 sorties mono (ou 8 en stéréo), une fréquence d'échantillonnage jusqu'à 96 kHz, un interfaçage MIDI, 1 Mo de RAM sur la carte extensible jusqu'à 16 Mo et le direct-to-disk. Le logiciel devrait être capable de jongler avec les formats SAMP (format IFF 16 bits créé par The Dissidents) et AIFF (celui d'Alchemy sur Apple), de faire du montage, des crossfades, bref le kit de base...

N'oublions pas non plus la carte ADDA V16 de la société allemande OMEGA Datentechnik, accompagnée de son logiciel S.A.M. et la carte ADC16 de la société française Xanadu, qui devrait être d'une qualité irréprochable, ses concepteurs étant des spécialistes du son. Nous espérons pouvoir vous en reparler bientôt dans cette Portée.

Pour toutes ces cartes, bien qu'aucun prix ne soit actuellement communiqué, on peut raisonablement envisager des factures de l'ordre de 10000 à 15000F TTC (et moins de 10000F pour la carte 12 bits AD1012 de Sunrize Industries?). Nous devrions voir arriver des beta-versions au cours de ce beau mois de Juin et des versions commerciales pour la rentrée de septembre.

Signalons enfin que toutes ces sociétés prévoient à plus ou moins long terme des outils pour gérer leur carte à partir de Bars & Pipes, ce qui annonce des possibilités relativement géniales, n'ayons pas peur des mots. ✏*Nicolas Fournel*

MULTIFACE

Deux ports série et deux ports parallèle en plus

Aprés la carte Serial Solution de Checkpoint Technologies, testée le mois dernier, nous allons cette fois nous intéresser à la carte Multiface de BSC, juste histoire de comparer...

Spécifications

La carte *'Multiface'* de *BSC* permet de rajouter 2 ports *'série'* et 2 ports *'parallèle'* à un *Amiga 2000*, d'un seul coup d'un seul. Elle est comme de bien entendu entièrement bâtie autour de la famille de circuits *Motorola*: un *DUART 68681* pour la gestion des ports *'série'*, auquel vient s'ajouter un *68230* qui est à la fois le timer et le circuit gérant les ports *'parallèle'*. Sur la carte se trouve un *quartz* cadencé à 3.6864 MHz. Première remarque: avec un seul quartz, la carte risque d'avoir des problèmes pour gérer à la fois des vitesses de transmission standard et non standard.

La carte, d'une demi-longueur, est de réalisation propre, plus en tout cas que la carte *Serial Solution*. Côté série, elle parle couramment le ***RTS/CTS***, tout comme le ***XON/XOFF***, et autorise des vitesses de transmission pouvant atteindre 57600 *baud*. Parités reconnues: ***ODD***, ***EVEN***, ***MARK*** et ***SPACE*** (ces deux dernières ne le sont pas par la carte *Serial Solution* dans la version actuelle). La carte transmet avec un ou deux bits de stop des données sur 5, 6, 7, 8, ou 9 bits. Coté parallèle, rien de spécial, c'est du port parallèle normal quoi...

Installation matérielle

Comme elle ne fait qu'une demi-longueur, la carte *BSC* va donc être reliée aux emplacements réservés aux connecteurs (à l'arrière de la machine) par des câbles en nappe, et comme elle offre 2 ports *'série'* et 2 ports *'parallèle'*, ce sont donc 4 nouveaux câbles en nappe qui vont venir semer la zizanie dans votre Amiga. A ce propos, avec ses quatres connecteurs, la carte occupe deux des emplacements arrières. Sur la *MultiFace Card* se trouvent 7 switches dont seuls les 2 premiers servent, cela pour la configuration des ports *'parallèle'*. Les deux connecteurs *'série'* ont 9 broches, comme sur un *AT* (ce n'est pas forcément un mauvais choix, vu le nombre de périphériques disponibles pour cette machine, encore que proposer un connecteur de chaque type eût été plus judicieux).

Comme l'indique la désormais célèbre petite étiquette collée sur la boîte, la carte est 'AmigaDos Release 2.0 & Amiga 3000 compatible'.

Installation logicielle

Même motif, même punition que pour la carte *Serial Solution*. Ici le *handler* à rajouter dans le répertoire *L* de votre disque système est le ***MFC.handler*** (dans la dernière version il a été décomposé en 3 parties entièrment écrites en assembleur et l'on se retrouve ainsi avec un ***duart.handler***, un ***pit.handler*** et un ***terminal.handler***, que de fichiers!), et il y a cette fois deux nouveaux devices: le *pit.device* pour les ports *'parallèle'* et le *duart.device* pour les ports *'série'*. Il faut également installer le fichier *'MFC'* dans le répertoire *Expansion* et rajouter 4 entrées dans la mountlist (***SER1: SER2: PAR1:*** et ***PAR2:***).

Tant que vous y êtes, recopiez aussi la commande ***MapDevice*** dans votre répertoire *C*, nous nous en servirons plus bas.

Un programme sur la disquette d'accompagnement effectue tout cela. A vrai dire, il copie les divers fichiers nécessaires au bon fonctionnement de la carte mais ne modifie malheureusement pas la *mountlist* (une des choses qui m'a toujours fait rire, c'est la tête du gars qui vient d'acheter son disque dur et qui apprend qu'il faut rajouter une entrée dans la mountlist (*"Dans la moon quoi?"*)).

Il y a également sur la disquette accompagnant la dernière version de la carte un programme *DuartPrefs* permettant de paramétrer le port série (comme vous le feriez avec les *Preferences* de votre *Workbench*).

Utilisation

Une fois de plus, le problème se pose: à quoi bon faire de petites merveilles technologiques si aucun logiciel n'est capable de les reconnaître et de les gérer?

Plusieurs solutions s'offrent à vous si vous désirez faire comprendre à vos logiciels qu'ils peuvent se servir de la *Multi-Face Card* de *BSC*:

● première solution, le logiciel permet à l'utilisateur de choisir un device et son numéro d'unité, ou de spécifier *SER1:*, *SER2:* etc... Je ne m'étend pas sur le sujet, reportez vous dans ce cas à la documentation de votre logiciel.

● seconde solution, vous utilisez le programme *MapDevice*, qui est sur la disquette d'accompagnement. Cet astucieux petit utilitaire fait l'équivalent d'un *'alias'* sur les devices. En effet, sa syntaxe est la suivante (ce n'est pas la même pour toutes les versions, mais le principe reste identique):

MapDevice <name.device> <alias.device> <aliasunit>

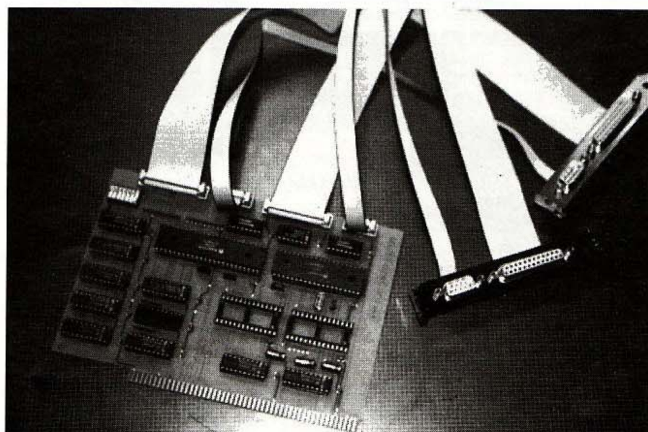
Où, vous l'aurez compris, *name.device* est le nom du device utilisé normalement par votre application, *alias.device* le nom du device que vous voulez lui faire utiliser, et aliasunit, le numéro de l'unité choisie de ce device. Par exemple, pour utiliser ***FlamTrans*** sur le premier port série de la carte *MultiFace*, vous taperez:

MapDevice serial.device duart.device 0

De même, lorsque vous voudrez revenir au device normal, vous taperez:

MapDevice duart.device serial.device 0

(forcément 0 dans ce cas puisque l'Amiga ne comprend qu'un port série d'origine).



Pour vous faciliter encore la tâche, les gens de *BSC* ont icônifié tout ça avec *ICONX*, si bien que tout pourra se faire sans quitter le *WorkBench*.

● enfin, dernière possibilité, de loin la plus sauvage, faire soi-même le travail du programme ***ZapPort*** livré avec la carte *Serial Solution* et *'patcher'* l'application qui vous intéresse en remplaçant toutes les occurences de *'serial.device'* par *'duart.device'* et de *'parallel.device'* par *'pit.device'*. Attention, dans les deux cas, la nouvelle chaîne ASCII est plus courte que l'ancienne. Comme le nom du device n'est utilisé que lors de l'ouverture de ce dernier par la commande *OpenDevice* de la bibliothèque *Exec* et que l'on pointe alors sur une chaine terminée par un octet $00, il vous faudra mettre un octet à $00 juste derrière le dernier caractère de *duart.device* ou *pit.device* (*Exec* a besoin de la chaîne exacte, pas d'une chaîne avec des caractères *'espace'* en plus). Mais peut-être n'êtes vous pas familier avec les patches?

C'est là qu'AmigaNiouz est génial, puisque si vous ouvrez l'avant-dernier numéro à la page 30 vous aurez un test du meilleur programme du moment pour patcher, et si d'aventure vous vous risquez jusqu'à la page 32, vous apprendrez à faire un patch. Merci Pierre!

Comme nous l'avions déjà soulevé dans le paragraphe *'Spécifications'*, le fait qu'il n'y ait qu'un quartz de 3.6864 MHz limite la carte à des vitesses de transmission standard. Qu'est-ce dans ce cas précis qu'une vitesse standard me direz vous? Eh bien c'est une vitesse qui est un sous-multiple de 3686400, c'est à dire telle que 3.6864*10^6/vitesse donne un résultat entier. Alors tous à vos calculettes! J'ai tout de même fait deux calculs pour vous: 3.6864*10^6/1200 (une vitesse classique) = 3072 donc pas de problème mais 3.6864*10^6/31250 (pour le MIDI) = 117.9648. On ne pourra donc pas utilser cette carte avec une application MIDI. Toutefois la documentation (finale?) que j'ai entre les mains (ou plutôt sur mon moniteur) explique comment trafiquer la carte pour l'utiliser avec le MIDI (mais elle ne marche plus avec les vitesses calssiques!) en changeant en particulier (mais pas seulement çà) le quartz à 3.6864 MHz par un quartz à 4 MHz (4.10^6/31250 = 128) mais comme The Serial Solution marche trés bien toute seule et de plus est reconnue par Bars & Pipes, le choix est vite fait...

Autre problème, le *duart.device* ne gère pas convenablement la commande ***SDCMD_CLEAR*** du *serial.device* dans les versions infèrieures à la 2.1 d'où quelques méditations transcendantales en perspective... La commande ***SDCMD_BREAK***, quant à elle, n'est pas implémentée.

En ce qui concerne les ports *'parallèle'*, ils sont unidirectionnels, c'est à dire qu'ils ne peuvent être utilisés qu'en lecture ou en écriture. Les périphériques ayant besoin d'une liaison bidirectionnelle ne fonctionnent donc pas avec la carte *BSC*, ce qui est un inconvénient sérieux (exemple simpliste, le logiciel de ***Perfect Sound 3.0*** qui lit des échantillons mais écrit le réglage du gain sur le port parallèle, ne marche donc pas avec la carte *BSC*). Le mode dans lequel chacun des ports se trouve (lecture ou écriture) est défini par la position des deux premiers switches de la carte. Cette position est prise en compte lors du processus d'*Autoconfig(TM)* qui a lieu au lancement de la machine, il vous faudra donc éteindre votre Amiga, basculer le switch, puis rebooter si vous désirez changer ce mode. Ceci mis part, je n'ai pas rencontré de problème particulier avec le *'pit.device'*

Verdict

La carte *'Multiface'* de *BSC* est plus complète que son homologue de *Checkpoint Technologies* au point de vue de l'interface série (transmission sur 5 ou 6 bits possible, parités *MARK* et *SPACE* reconnues...) mais ne supporte que des vitesses de transmissions classiques. C'est la carte idéale pour piloter un modem par exemple mais pour des applications plus spécialisées (ou même le MIDI), *The Serial Solution* porte particulièrement bien son nom, grâce au deuxième quartz présent sur la carte, capable de s'occuper des vitesses *'custom'*. La carte *Serial Solution* accepte également des vitesses de transmissions plus élevées que la *Multiface Card de BSC* (125000 bauds contre 57600). Un bon point par contre pour le programme *MapDevice* de *BSC* qui offre un moyen simple, efficace, et propre d'utiliser un logiciel avec la carte.

Evidemment, si ce qui vous intéresse, ce sont les ports *'parallèle'*, eh bien là, entre ces deux cartes tout du moins, le problème ne se pose pas...

Nicolas Fournel

*(**Fabricant:** BSC büroautomation AF, Lerchenstraße 5, 8000 München 50, Tel 089/357 130 0 Fax 089/357 130 99. PRIX 448 DM. BSC nous signale qu'il cherche actuellement des contacts avec distributeurs ou revendeurs en France pour ce produit)*

A propos de la multiface carte : Un revendeur nous signale l'existence d'un possible problème d'incompatibilité avec les cartes accélératrices et d'émulation AT. Nous n'avons pas encore testés ces configurations. D'après le fabricant il n'y a pas de problème de cette nature.

A propos de la carte Serial Solution: Les gens de *Checkpoint Technologies* ont repéré un bug lors de l'installation de cette carte sur les *A2500*: elle n'est pas reconnue lorsqu'elle est placée derrière le contrôleur *2090A* (il faut donc la mettre en premier (plus prés de l'alimentation)). Fort bizarrement, j'ai eu le même problème lors de l'installation derrière un contrôleur *Overdrive de Microbotics* sur un *A2000*. Là aussi, le simple fait de mettre la carte *Serial Solution* avant la carte contrôleur a résolu le problème...

Excellence! v2.0 en français

La nouvelle version du célèbre traitement de texte est arrivée...

Force est de reconnaître que le choix en traitements de texte adaptés au français est vraiment limité. ***ProWrite 2.0*** *(qui commence à dater),* ***KindWords 2.0*** *et* ***Excellence!*** *sont les seuls à occuper ce créneau, avec plus ou moins de succès. Micro System Software, la maison d'édition d'Excellence!, vient de mettre à jour son programme vedette et MAD nous propose donc cette nouvelle version en français.*

Le logiciel se compose toujours de deux disquettes, la première contenant le programme et la seconde le *Workbench.* Vous trouverez aussi sur cette deuxième disquette un petit programme pour installer facilement *Excellence!* sur votre disque dur. Le programme fonctionne sans problèmes sur un *Amiga 500*, mais mieux vaut tout de même disposer d'un méga de mémoire pour exploiter toutes ses possibilités.

Inutile de se plonger pendant des heures dans le manuel pour arriver à écrire quelques lignes: le programme, entièrement piloté à la souris, est vraiment très convivial avec ses icônes et ses menus déroulants. Néanmoins, des raccourcis-clavier existent et leur usage est vivement recommandé lorsque vous travaillez plus sérieusement.

Pour commencer

Il faut effectuer votre mise en page. Rien de plus simple avec *Excellence!*: dans le menu *"fichier"*, sélectionnez *"mise en page"*. Libre à vous de choisir l'unité de mesure (pouce ou centimètre) et le point (nombre de caractères par pouce). Vous pouvez désormais rentrer n'importe quelle valeur entre 7 et 15 en pressant sur la touche ALT et en cliquant sur le bouton gauche de la souris. Réglez ensuite les dimensions de votre page, de vos marges *(droite, gauche, haute, basse)*, de votre en-tête et de votre bas de page; choisissez le nombre de colonnes *(le même hélas dans tout votre document)* puis cliquez "OK".

Vous pouvez aussi dorénavant mémoriser tous ces réglages préférentiels avec le nouveau bouton *"sauver"*. Cette option très pratique est également présente dans les requesters *"Imprimer"* et *"Préférences"*.

La règle vous permet de formater vos paragraphes (texte aligné à droite, à gauche, centré ou justifié), de définir vos marges (gauche et droite), de poser de véritables taquets de tabulation (à gauche, à droite, centrée ou décimale), de fixer votre indentation (retrait de paragraphe) et de sélectionner votre interlignage.

Celui-ci n'est pas exprimé en lignes, mais en points et exprime la valeur de *"blanc"* entre les lignes. Avec une police de taille normale (entre 9 et 12), il faut donc rentrer les valeurs 12 pour un interligne simple, 18 pour un interligne et demi et 24 pour un interligne double. Vous pouvez désormais rentrer cette valeur au clavier, option plus rapide.

Excellence! respecte le multi-tâche et vous pouvez donc travailler sur plusieurs documents à la fois, à condition d'avoir toutefois suffisamment de mémoire. Grâce à son *"presse-papier"*, vous pouvez copier ou couper un bloc texte dans un document pour l'insérer dans un autre. Un gadget *"pleine-ouverture"* vous permet de redimensionner très rapidement la fenêtre de votre document.

La frappe n'est pas des plus rapides, comme avec tous les traitements de texte "wysywyg" (on ne peut pas avoir le beurre et l'argent du beurre...). Elle est néanmoins plus rapide qu'avec *KindWords* et si vous êtes un *"pro"* de la dactylographie, la saisie du texte restera agréable grâce au clavier franc de l'*Amiga* et à sa mémoire tampon.

Vous pouvez par contre vous déplacer très rapidement dans votre document grâce aux ascenseurs. Vous avez également la possibilité, et c'est une nouveauté, choisir de voir n'importe quelle page grâce à l'option *"aller à la page"* dans le menu *"vue"* ou en cliquant sur l'indicateur de page en bas de votre fenêtre à droite.

Pour la présentation de votre texte, une grande variété de polices (en plusieurs tailles) et de styles (gras, souligné, italique, exposant, indice) vous est proposée. Le choix des couleurs pour le texte ne manquera pas de ravir les possesseurs d'imprimantes couleur.

Vos graphiques préférés peuvent également être chargés dans votre document. *Excellence!* les gère comme de simples caractères ce qui permet de les copier et de les déplacer facilement.

La fonction *"chercher et remplacer"*, indispensable pour tout traitement de texte sérieux, est présente et offre toujours ses diverses options pratiques : recherche sur mot entier ou sur une partie, recherche en avant, en arrière, en boucle, distinction majuscules/minuscules. Vous retrouverez également la prévisualisation, le glossaire (pour stocker des phrases-types ou des enchaînements de commande), la fonction calcul, le publipostage (lettres-types), la fonction césure (toujours pas, hélas, de césure automatique pendant la frappe) et le dictionnaire (enrichi à 136 000 mots). Par contre, le dictionnaire des synonymes et le Chek grammar de la version originale ne sera pas adapté en français. Il faut croire que la langue française est plus complexe...

Les modifications

Vous pouvez également insérer désormais, grâce à l'option *"insérer caractères"* dans le ***menu FORMAT*** certains caractères spéciaux qui font défaut au clavier habituel: ß, Ç, Æ, ñ, @, etc... qui n'apparaitront qu'avec l'impression en mode graphique.

Une fonction *"tri"* a été rajoutée dans cette nouvelle version et vous permettra, comme son nom l'indique, d'effectuer un tri alphanumérique dans un ordre croissant ou décroissant: très pratique entre autres pour la création d'index.

Une remarque enfin sur la fonction *"résumé"* qui n'est autre que l'ancienne fonction *"statistiques"* qui a été enrichie. Vous saurez tout sur le nombre de caractères, de mots, de phrases, de paragraphes, de graphiques et de pages que contient votre document.

l'impression

Si vous êtes l'heureux possesseur d'une imprimante laser, vous serez comblé: le programme accepte l'impression en ***Postscript*** et le résultat sera à la hauteur du coût de votre imprimante. Si vous n'avez pas d'imprimante laser, rien ne vous empêche d'imprimer en *Postscript* vers un fichier et de sortir le document sur une imprimante laser en *"libre-service"* (ce service commence à se répandre).

Pour les possesseurs d'imprimantes matricielles, les choses se compliquent. Les résultats sont souvent décevants. On peut cependant obtenir un travail honorable.

Quelques conseils pour les matricielles

Dans la mise en page, introduisez la hauteur de page réelle qu'imprimera votre imprimante (tous les modèles ont généralement leur propres marges haute et basse, la longueur de page *"imprimable"* oscille alors entre 25 et 27 cm). Réglez le point à 10 afin de visualiser l'intégralité de votre texte pendant votre travail.

Si vous voulez imprimer en mode *"brouillon"* ou *"courrier"*, sélectionnez la police *Topaz 11* pour que les dimensions soient respectées. Vous pourrez utiliser en mode *"courrier"* les différentes polices de votre imprimante. Pensez alors à accorder le pas ***(pitch)*** de votre imprimante (*Pica 10, Elite 12, condensé 15*) avec le point (10, 12 ou 15) dans la mise en page d'*Excellence!* et dans les *Préférences* du *Workbench* pour que la page imprimée corresponde au maximum avec le texte sur l'écran. Dans ce mode, vous pouvez désormais mêler les graphiques avec les polices de votre imprimante.

Mais vous n'obtiendrez un véritable "wysiwyg" que si vous imprimez en mode graphique: réglez alors le point à 15 dans la mise en page et introduisez dans l'option *"Graphic 2"* de *Préférences* les données suivantes:

- **Smoothing:** ON (pour que les effets "escaliers" des caractères soient atténués)
- **Center:** OFF
- **Dithering:** Ordered ou Halftone
- **Scaling:** Fraction (les mesures sur l'écran et sur la feuille seront identiques au 1/2 cm près)
- **Limits:** Ignore.

Pour le corps de votre texte, utilisez une police ayant une taille entre 9 et 12. Celles qui conviennent le mieux sont *Helvetica 12*, *Ruby 12*, *Times 12*, *Diamond 12* (paradoxalement, la police *Courrier 12* n'a pas vraiment une qualité courrier). Les autres tailles peuvent servir pour les titres (16, 20, 24) ou les notes de bas de page (8, 9).

Les meilleurs résultats seront obtenus bien-sûr avec des imprimantes 24 aiguilles. Vous pouvez désormais imprimer à l'***italienne*** dans ce mode (option non accessible en mode brouillon ou courrier).

Le prix enfin, 1600 F environ, est beaucoup plus raisonnable que celui de la première version au début de sa commercialisation (près de 2500 F), même si un effort reste encore à faire. *MAD* propose une mise à jour pour les possesseurs enregistrés de la version précédente contre l'envoi des anciennes disquettes et la somme de 190 F.

En conclusion: *Excellence 2.0!* est un très bon traitement de texte, très complet qui vous permettra d'effectuer du bon travail: actuellement le meilleur outil en français sur l'*Amiga* pour rédiger lettres, articles, rapports, mémoires et même livres.

Le point faible du programme reste cependant l'impression en mode graphique qui, sans être trop catastrophique, donne tout de même des résultats quelque peu moyens. Il ne reste qu'à souhaiter pour la prochaine version l'adaptation en français du *dictionnaire des synonymes* et du *check grammar*, la possibilité de faire des encadrements (très pratique pour les tableaux), une césure automatique et surtout une amélioration des polices et des drivers (adoption des polices *AGFA Compugraphics*?).

Dominique Bonin

LA SAGA DU DISQUE DUR

ou Plus Fort Que Les Forsytes

Avant Toute Chose :

"Ne connaitra jamais ces affres celui qui sauvegarde régulièrement son disque dur "

Avant Propos :

J'ai cru bon, en hommage à EL YETi d'introduire dans cette missive quelques contrepetrepèteries afin de rendre ce plan gaillard.

Cet article s'adresse à tout possesseur de disque dur (HD), craignant sans cesse la perte d'information par (micro) coupure du courant. Je me suis servi pour cela de mon propre disque dur, et chacun devra adapter cette procédure aux spécificités éventuelles de son HD.

Certains éléments s'appliquent aussi aux lecteurs de disquettes.

J' ai pas mal tardé à coucher sur le papier ces divagations binaires, (deux ans!) aussi les nouvelles versions tant matérielles (FAAST ROMS de GVP) que logicielles (DISKSALV pour HD ...) rendront maintenant la vie plus facile à qui il arrivera ces 'petits' malheurs.

Ayant décidé de me mettre à la tâche, vous devriez trouver bientôt la suite de cet article, afin de jouer à MAJAX avec les partitions d'un HD GVP équipé des FAAAST ROM.

Quelques notions de base

D'abord quelques notions simplistes sur la façon dont le DOS opère une sauvegarde.

Quand on sauve un fichier, le DOS écrit d'abord les données du fichier s.s. dans des secteurs libres (valable pour un HD ou une disquette...). Puis dans la foulée, il écrit dans le ROOTBLOCK du volume concerné, des informations pour que le dos sache retrouver dans quels secteurs il a écrit les données du fichier sauvegardé lorsqu'il voudra le relire.

Ces deux étapes paraissent n'en faire qu'une seule aux utilisateurs de disquettes ou de disques durs lents, mais si tu as une interface rapide et un HD quine se traine pas, tu peux constater une extinction du voyant indiquant une écriture sur le HD pouvant aller jusqu'à 2 secondes chez moi. Si le courant s'interrompt entre ces deux étapes, tu risques de perdre non seulement le fichier en cours de sauvegarde, mais aussi toute la partition du HD (aie! 50 M. ça fait mal!)

En effet, si l'écriture d'un fichier est interrompue en plein milieu, tu ne perds que les informations relatives au fichier en cours de sauvegarde. Mais à la fin du cycle d'écriture, le DOS remet à jour les informations contenues dans le ROOTBLOCK. Si on interrompt l' écriture à ce moment précis, on peut 'perdre' tout accès normal des informations contenues dans la partie relative à ce ROOTBLOCK (partition de HD ou volume de disquette).

Je dis 'perdre' car les données ne sont pas effacées au sens physique du terme, mais le DOS ne sait plus trouver le chemin pour y accéder.

Il va donc falloir le guider. C'est le principal but de cet article.

Le matériel

Heureux possesseur d'un gros HD : un 80 Mégas GVP Quantum SCSI (à vos souhaits!), je m'en vas te conter les quelques déboires que j'ai eus dans les premiers temps de son acquisition, début 1989.

Plantons le matos (si, si, j'ose dire): Amiga 2000B + 2 drives 3'5 internes dont le deuxième switchable en façade + un ampli stéréo intégré, avec prise casque stéréo itou, (pour la tranquillité de ma compagne quand elle me trompe avec Morphée...) switch sur le ventilo pour ma tranquillité à moi, (car ses parasites me brouillent l'écoute), une imprimante (Mannesmann Tally MT85) sur le port série, ainsi qu'une interface MINITEL sur le même port série, grâce à une bidouille perso que je te décrirais le jour où je serai moins fainéant; modestement baptisée la RS 464 (c'est à dire un 'doubleur' de RS 232).

Plus donc ces 80 Mégas autoboot.

Faut dire tout d' même que tout ce matos est en parfait état de marche et que les 'incidents' qui vont suivre ne sont dus qu'à la stupidité de vot' serviteur.

Précision utile : les partitions appliquées selon la méthode rose (meuh non, c'est pas du porno!) ont été les suivantes: 50, 20, et 10 Mégas, ce qui est tout à fait raisonnable.

Tout d'abord saches que la très grande rapidité de bien des HD, (fidèle lecteur des tests parus dans A-NEWS) est en partie due à la taille du buffer alloué en RAM pour chacune des partitions. La taille dudit buffer est modifiable normalement dans la portion de MOUNTLIST concernant le disque dur.

Par contre, là où ça coince, c'est que, pour aller encore plus vite, les GVPiens ont préféré ne pas utiliser la MOUNTLIST classique lue lors du BINDDRIVERS de la STARTUP-SEQUENCE. Ils opèrent une copie de la partie de la MOUNTLIST concernant le HD dans un block appellé : RIGID DISK BLOCK (RDB). Ce RDB n'était modifiable avec les anciennes ROM, que lors du formattage du HD, heureusement ce n'est plus le cas avec les FAAST ROM.

Et ceci était dramatique

En effet, si tu as comme moi un seul et malheureux petit méga de RAM (eh oui, faut savoir choisir entre RAM et HD parfois... Vu le prix de la RAM on verra bientôt la ruine dans les caisses du fou.), c'est la pénurie.

Avec les anciennes ROMS, impossible:

- de réduire la taille des buffers allouée à chacune des trois partitions, sans reformatter tout le HD.

- de ne MOUNTer qu'une ou deux des trois partitions.

Choses qui paraissent possibles en modifiant la MOUNTLIST, mais dont le GVP se contre- fiche vu qu'il ne considère que le reflet de cette MOUNTLIST contenu dans le RDB. Et donc plus assez de RAM pour faire tourner certains programmes qui marchaient fort bien sur disquettes et qui auraient grandement gagné à être sur HD comme Fantavision, Professional Page ... et aussi impossible d'utiliser DISKDOCTOR sur une partition de 50 Mégas...D'où GAGS.

De Charybde en Cylla

Or, vint le jour maudit, où, allumant le sanctuaire de toutes les croyances, la 'Miga ne boota pas. Son DH0: ,où était le système, envoûté par les dieux de la microcoupure, restait sourd aux invocations (@!#!&##!). Ses seules incantations étaient, en réponse au BINDDRIVERS de la Startup : "Volume XXX has a R/W Error", puis "Error Validating Disk, Key 9511, Bad header type" suivi d'un "Software Error, Finish all disk activities..." et retour à la case départ, sans pouvoir accéder à aucune partition ni jamais reprendre la main...

Oui, tu as bien lu, impossible de reprendre la main, je n'avais pas 'seulement' perdu toute la partition dans laquelle j'étais en train d'écrire, comme tu aurais pu le croire vu mes explications du début sur la façon d'écrire du DOS, mais comme les anciennes ROM ne pouvaient MOUNTer séparément DH1: ou DH2:, toutes les partitions semblaient perdues.

J'avais simplement eu une coupure lors d'une écriture sur mon HD, et apparamment, le contenu abimé du ROOTBLOCK de la partition touchée lors de cet accident déplaisait tant au DOS qu'il refusait tout boot.

Mauvais, très mauvais

Fébrilement je cherchais de la documentation ; vainement je tournais ma peine vers mes livres; demandais de l'aide à ma secrétaire; peine perdue, la jeune fille contemplait un plan qui venait de la Guinée.

Seule solution:

Primo, impérativement récupérer la main (sinon, on est vraiment mal) donc ne pas faire le BINDDRIVERS du disque dur.

Deuxio, (sic),écrire quelque chose de cohérent dans mon ROOTBLOCK abîmé, afin de ne pas choquer le DOS lors du MOUNT de cette partition, sinon on reperd la main et il faut recommencer.

Tertio, trouver quelque chose de pas trop nul à écrire dans ce ROOTBLOCK, afin de pouvoir récupérer autant de fichiers que possible.

Pour cela :

Booter une disquette sans mountlist HD (donc BINDDRIVERS uniquement sur les Dfx:), charger 3 ou 4 SHELL et 1 ou 2 fois GOMF (*Ed: GOMF est un logiciel qui essaie d'intercepter et de contrôler les erreurs et "gourous" du système.*)

Assigner une MOUNTLIST comprenant la partie HD et refaire un BINDDRIVERS, en croisant les doigts (d'une seule main en gardant l'autre pour recommencer sans se décourager une bonne dizaine de fois avant que ça ne marche!).

Les résultats de cette manip sont très variables; pour ma part j'ai recommencé ce petit jeu sur plusieurs cycles complets pour essayer de comprendre et ça n'a jamais marché deux fois exactement pareil! (pour un cycle, comme vous allez le découvrir, compter 10 à 12 boot sur df0: et df1: quelques reformattages de DH1: pour faire propre, deux jours et deux nuits de sept heures du mat. à quatre heures du mat... faut vouloir investiguer)

Donc, enfin le BINDDRIVERS sur le HD est passé, i.e. GOMF reprend la main avant un complet plantage.

Tu as un écran Workbench où, souvent, toutes les icônes sont destroyed par GOMF et seules les fenêtres SHELL précédemment ouvertes sont présentes.

Tu peux alors accéder sous cli (grâce aux fenêtres SHELL restées ouvertes) aux DHx: qui ne sont pas "NODOS" (eh oui c'eut été trop facile si t'avais eu tout ça d'un seul coup, avec toutes tes partitions DOS!)

Tu sauvegardes tout ce que tu peux. Pour les partitions accessibles, je recommande de les QUARTERBACKer. Pour les partitions NODOS, je t'explique ça infra.

Le plus important

Selon mes déductions (je me suis amusé à reproduire plusieurs fois la panne pour mieux la contrôler) une simple erreur d'écriture sur le ROOTBLOCK d'une quelconque partition du disque dur, (pas forcément celle qui supporte le système et l' autoboot), et particulièrement dans le CHECKSUM de ce ROOTBLOCK, peut suffire à planter une, plusieurs ou toutes les partitions du disque dur.

Cela rend très difficile le rebootage du HD (surtout avec l'ancien système de MOUNTLIST en RDB non modifiable des vieilles ROM GVP).

Mais, en théorie, les fichiers sont tous intacts sur les différentes partitions du disque, tant qu'on a rien écrit d'autre dessus (sauf peut-être le fichier en cours d'écriture lors du plantage).

Il faut donc se passer des soi-disant programmes de récupération qui au contraire se perdent dans une partition sans CHECKSUM et vous mettent une belle pagaille... ils ont leur efficacité, mais pas dans ce cas précis.

Je pense aux DISKDOCTOR et autres DISKREPAIR (diskRIPPER disait Georges après l'avoir utilisé!) qui sauvegardent les fichiers 'récupérés' sur la même partition malade ... Alors que DISKSALV lui (sur Fred Fish No251), permet de sauvegarder df0: ou df1: dans une partition ou un (sous) directory d'une partition saine... (il parait qu'une version récente autorise maintenant à sauver depuis un HD et non plus seulement depuis les Dfx:)

Méthodologie

Va doucement et prends toujours l'échelle par le bas.

Il faut donc dans ce genre de panne où l'on croit avoir tout perdu :

1) Ne pas paniquer! ni jeter l'AMIGA aux orties (envoyez le moi...).

2) Par la méthode expliquée supra, récupérer la main avec les HD MOUNTED.

3) Sauver la ou les partitions qui sont DOS avec un genre *Quarterback*.

4) Chercher avec un genre *Workshop* les ROOTBLOCK incohérents sur les partitions NOT VALIDATED (une certaine expérience est demandée pour reconnaître un vrai ROOTBLOCK sans phosphates).

5) Restaurer ce block, en le repiquant d'une autre partition en état de marche, pour avoir, au pire une partition VALIDATED même si elle est NODOS!

6) La confier à DISKREPAIR (pour environ 30 Méga occupés sur la partition à 50 Méga. compter 1h30mn à chaque fois...même avec un Quantum 18ms)

DISKREPAIR donne quelque chose d'assez curieux : il rend cette partition DOS, la nomme PHOENIX, mais si tu te sers, une fois (et ce n'est pas une histoire Peelche) de cette partition, le ROOTBLOCK restauré s'évapore (le nom Phoenix dans le Rootblock se transforme en .info ??) et la partition redevient NODOS. (qui m'expliquera pourquoi?)

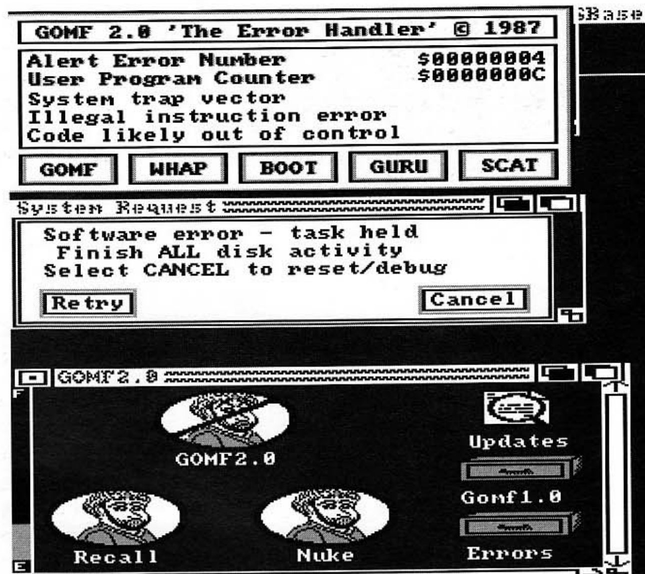
Et c'est reparti pour 1h30 de plus! Pourkoi tant de N??! (on doit pouvoir y arriver aussi par diskdoctor, à condition d'avoir assez de RAM pour traiter des partitions de 50 Mégas!) Cette opération se solde parfois par la perte de certains fichiers... pour les plus importants utilise l'option Salvage de DISKREPAIR qui permet de récupérer les fichiers un à un (un peu long...) Je crois que là, un programme comme DISKSALV sur disque dur serait l'idéal pour sauver les fichiers, au pire sur les disquettes, au mieux sur une partition préalablement nettoyée et reformattée à cette occasion... Il faudrait marier ces différents programmes et aller avec un grand salut à la noce.

7) Quand DISKREPAIR a redonné une partition DOS nommée Phoenix,vite vite tu recopies ce ROOTBLOCK labile avec un genre WORKSHOP afin de pouvoir le refixer.

8) Puis sauve ce qui peut l'être soit sur disquette, soit sur une partition saine avec un genre DISKMASTER ou CLIMATE ... ou sous CLI : COPY ALL ... pour les boeux.

9) Reformatter bien sûr tout le disque dur...et y réinstaller les fichiers.

Voilà THATS ALL FOLKS!



Pour ceux qui regardent génie sans bouillir

Et qui gardent la tête sur les épaules (certaines se plaignent d'avoir le cou si près du tronc!)

Tu peux te faire une peur bleue:

D'abord je décline toute responsabilité si ça foire, bien qu'ayant déjà essayé sur mon beau GVP à moi, et plusieurs fois pour voir les différentes façons de planter le JACKPOT.

Donc bien QUARTERBACKer tout votre GVP avant, au cas où seul un reformattage de toutes les partitions vous permettrait de récupérer la main...

*Avec un genre WORKSHOP sauver, dans une partition bien tranquille, ou pour les pères peinards, sur disquette, le ROOTBLOCK d'une autre partition.

Maintenant tu peux triturer ce ROOTBLOCK, et tu verras que selon l'importance des âneries écrites, les effets vont du simple NODOS pour la partition concernée et seulement elle, jusqu'au plantage complet du système avec impossibilité de booter, même si la partition modifiée n'est pas DH0:

Tu as ainsi vraiment l'illusion que la plupart des fichiers sont perdus! Mais ce n'est qu'une illusion.

Pour miraculer

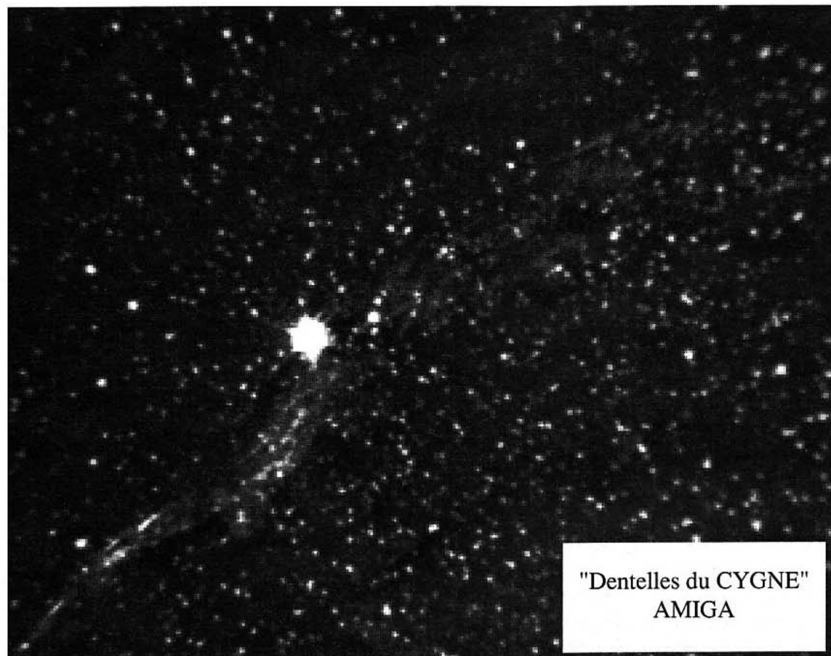
Ne se rendre ni à la grotte de Lourdes, ni à celle du Yéti. D'abord, reprendre la main, par la méthode expliquée au début, par les SHELLS et GOMF. Puis simplement remettre le ROOTBLOCK modifié dans sa prime candeur, grâce à l'exemplaire sauvegardé avant! Et tout est rentré dans l'ordre.

La prochaine fois je vous narrerai comment triturer ce fameux Rigid Disk Block, faire disparaitre puis réapparaitre vos partitions, sans filet, sur un HD plein à craquer, allouer ou récupérer des buffers RAM, tout cela grâce au tout beau logiciel intuitif fourni par le CIS avec les nouvelles FAAAST ROM.

Sweet Gigolo

the lazy guy of All Stars Company

Utilisation scientifique de l'Amiga en astronomie



"Dentelles du CYGNE"
AMIGA

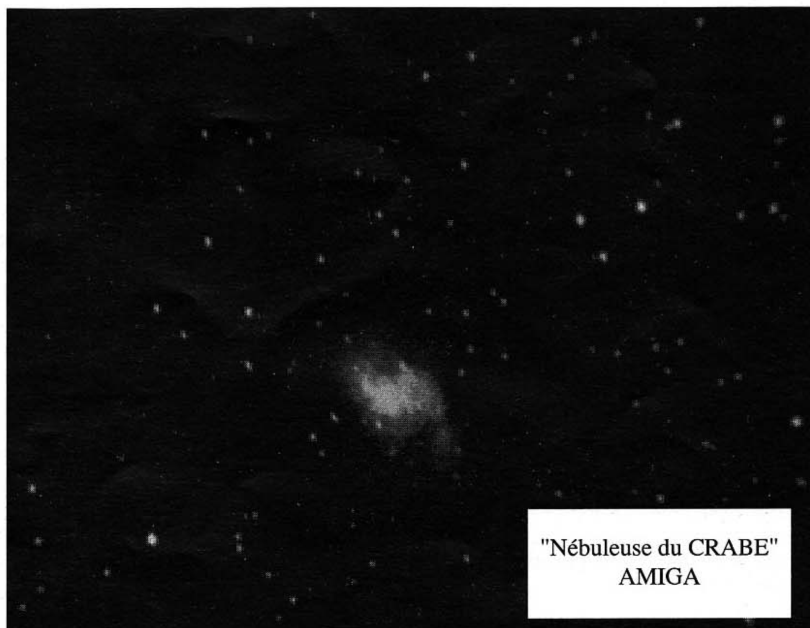
Le matériel

Comme tout le monde le sait, l'*Amiga* est une machine très polyvalente. Il n'est donc pas surprenant de la voir dans des applications scientifiques, faisant appel à ses qualités graphiques et sa rapidité de traitement.

Cela fait maintenant plus de 9 ans que je travaille sur des acquisitions d'images par informatique et près de 5 ans sur du matériel *Commodore* (C64/128 puis *Amiga* 1000/2000). Avec l'arrivée des nouveaux capteurs comme la vidéo ou les ***CCD*** (désormais utilisés en vidéo mais étants différemment employés en astronomie), l'ordinateur s'est donc trouvé indispensable dans la chaîne de l'image en astronomie professionnelle et amateur. En astronomie (comme dans les autre domaine d'ailleurs), la numérisation d'image s'avère intéressante si le système est assez puissant pour gérer un nombre de points suffisant pour une bonne qualité d'image au résultat. Un autre avantage est qu'une image peut être stockée sur disquette et manipulée de toutes les façons possibles. Il s'agit là d'un avantage considérable par rapport à la photographie: on peut apprécier immédiatement le résultat de la pose sur l'écran. Le type de carte d'acquisition d'image utilisée en astronomie varie beaucoup: un ***Digiview*** ou toute carte spécialisée dans le traitement vidéo. La raison est simple: contrairement à la vidéo ou la pose est fixe (1/25ème de seconde pour une image), en astronomie, les poses sont variables et peuvent dépasser 1 heure en continu. La lumière parvenant des étoiles est tellement faible (même dans de grands télescopes), qu'il faut intégrer longtemps sur une surface sensible pour avoir le résultat désiré. Les images manipulées en astronomie professionnelle varient de 512x512 en 8 bits à 2000x2000 (et même 4000x4000 avec le tout nouveau *CCD* de *Thomson*) en 24 bits pour les grands observatoires et autre satellites envoyés dans le système solaire. Pour nous, Amigaistes amateurs, il est possible de bien se situer par rapport aux pros, car notre machine est capable de manipuler des écrans graphiques de plus de 500 points sur 500. Le seul problème de l'*Amiga* est qu'il n'est pas capable d'afficher une palette de 8 bits par composante (256 gris), mais comme on va le voir plus loin des solutions de remplacement existent.

Principes de la numérisation d'image

Avant de continuer il serait bon de rappeler les principes de la numérisation d'image. Cette partie est assez ardue et vous pouvez sauter ce paragraphe si vous voulez, mais je vous conseille quand même de la lire, c'est intéressant. Nous venons de voir que la digitalisation d'image (soit en vidéo classique ou en astronomie) nécessitait une caméra et un micro-ordinateur. Il faut évidemment entre ces deux dispositifs un système permettant de convertir les signaux analogiques issus de la caméra en signaux compréhensibles par l'ordinateur. En effet on ne peut envoyer un signal analogique directement sur les ports d'entré de l'*Amiga*; il faut d'abord l'échantillonner, c'est à dire saisir à des intervalles réguliers et suffisamment proches les valeurs de tension du signal en provenance de la caméra. Remarquons que le signal discrétisé (ou digitalisé) est d'autant plus proche du signal analogique que la période d'échantillonnage est courte. De plus l'*Amiga* ne peut recevoir sur ses ports d'entrée que des signaux comportant une parmi 256 valeurs différentes. Ceci si l'*Amiga* (et sa carte d'acquisition) code les informations reçues par le port sur 8 bits: 256= 2 puissance 8. Un signal discrétisé saisi à un instant donné doit donc correspondre à une valeur comprise entre 0 et 255. Cette transformation est faite à l'intérieur d'un dispositif particulier: Le *Convertisseur*



"Nébuleuse du CRABE"
AMIGA

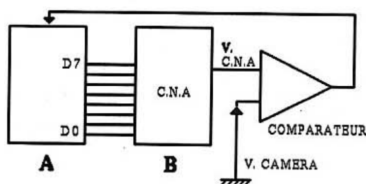
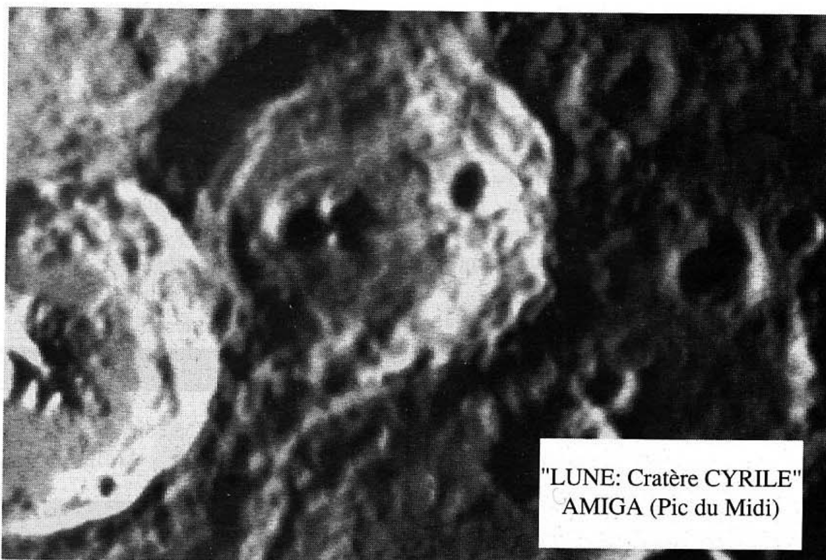
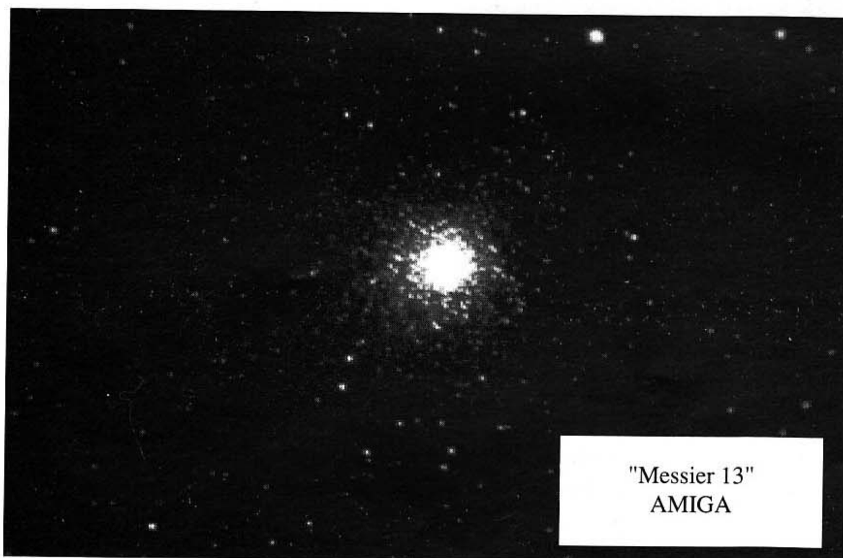


FIGURE 1

Analogique-Numérique (ou *C.N.A*). Nous allons décrire le fonctionnement global d'un *C.N.A* à microprocesseur et le processus de conversion dit "à rampe discrète". Le schéma de principe du *C.N.A* est représenté sur la figure 1.

L'unité A est un comparateur binaire (base 2) qui génère, grâce au logiciel situé dans la mémoire couplée au microprocesseur, des valeurs comprises entre 0 et 255. Ces valeurs sont délivrées sur un bus de 8 voies: D0 ... D7.


"LUNE: Cratère CYRILE"
AMIGA (Pic du Midi)


"Messier 13"
AMIGA

L'unité B est un *Convertisseur Analogique-Numérique* (un simple réseau de résistances) qui reçoit des mots binaires de l'unité A et les convertit en une tension comprise entre 0 et 5 volts. Cette tension est ensuite envoyée sur une des entrées du comparateur et est comparée avec la tension discrétisée issue de la caméra (celle ci ayant été préalablement ramenée dans l'ordre de grandeur de la tension de sortie du *C.N.A*. Si la tension du *C.N.A* est inférieure à la tension de sortie de la caméra, le comparateur envoie au microprocesseur un niveau logique 0. Si la tension du *C.N.A* est supérieure à la tension de la caméra, le comparateur envoie au microprocesseur un niveau logique 1. Le Microprocesseur reçoit ce niveau logique sur une de ses broches, le logiciel scrutant en permanence l'état d'entrée de cette broche agit en conséquence:

- Si l'état est 0 (c'est à dire tension *C.N.A* inférieure à la tension caméra), le compteur est incrémenté et l'opération se répète donc.

-Si l'état est 1, le microprocesseur s'arrête de compter et le mot binaire présent sur le bus de sortie de A est la valeur binaire (de 0 à 255) correspondant à la tension discrétisée issue de la caméra.

Le bus de sortie de A peut être relié au port d'entrée-sortie de l'*Amiga*. L'information sera alors traduite par un logiciel spécifique et visualisé quasi directement sur l'écran. C'est pratiquement de la même manière que travaille votre *Amiga* lorsque vous utilisez un *DigiView* pour afficher une image sur l'écran. Pour les capteurs en astronomie un montage électronique et logiciel supplémentaire est nécessaire pour contrôler l'état de pose du *CCD* et commander son transfert d'informations vers l'*Amiga*.

L'Amiga affiche, dépouille et traite l'image

Pour posséder des images de qualité, il faut donc disposer de suffisamment de pixels à l'écran mais aussi de suffisamment de teintes disponibles. La couleur n'étant pas le but principal d'une image astronomique, une résolution de 8 bits par

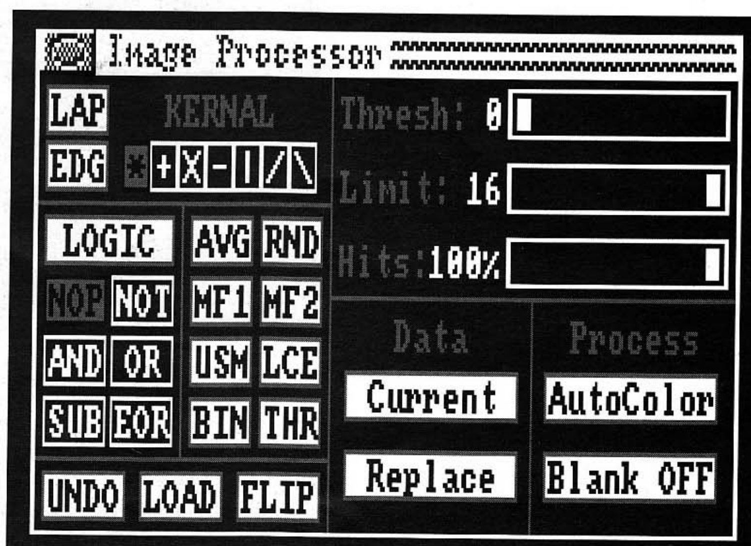
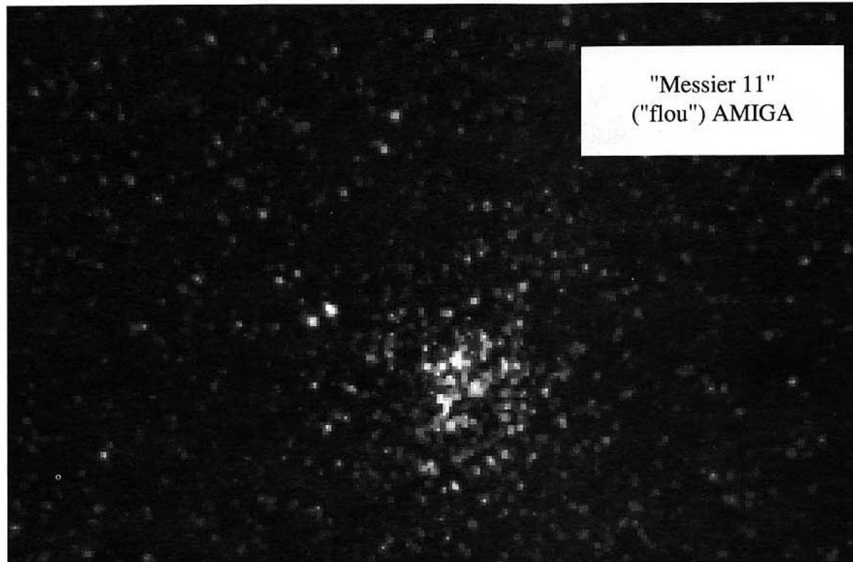


Image Process dans PIXMATE

pixel est suffisante. L'*Amiga* ne peut pas visualiser directement ces 256 niveaux (seulement 16). Cependant l'ajout d'une carte graphique (*TARGA 24*) et du logiciel de transfert *Image Link* remédie à tout cela. Toutes les images visibles dans cet article ont été visualisés sur *Amiga* sans l'ajout d'un carte supplémentaire. Elles sont dans un format de 352x590 pixels en *HAM* pour mieux visualiser les différentes teintes contenus dans la mémoire.

Pixmate réside dans le menu *Image Process* (figure 2). En effet ici le logiciel offre à l'utilisateur toutes les possibilités de traitement poussé de chaque pixel mémoire. Tout ceci avec une incroyable facilité. Les programmeurs du logiciel ont pensé à tout ce que l'on a besoin en traitement de l'information, que ce soit les filtrages *Laplaciens*, de *convolution*, *temporels*, *Tukey*, *segmentation*, *contours*, et autres. Regardez ce que l'on peut faire sur une image (vues 3 et 4) qui lors de sa


"Messier 11"
("flou") AMIGA

saisie sur le ciel semblait un peu floue et empâtée, en utilisant *Pixmate* et sa fonction de filtrage passe-bas suivie d'un filtrage passe haut pour finir. Ce principe est aussi applicable sur les photos de visages, de paysages ou tout autre objet qui semble flou ou brumeux. Il existe encore d'autres possibilités impressionnantes que peut offrir le traitement d'image, mais ceci nécessiterait beaucoup plus de place dans cette revue (ne jetez pas vos digitalisations qui semblent manquées, essayez Pixmate...).

Si de telles applications de traitement d'image vous intéresse n'hésitez pas à le dire dans votre courrier.

L'*Amiga* s'avère très fort pour ce qui est du traitement des images . Le logiciel *Pix mate* en est une preuve flagrante. Lors d'un séjour au *Pic du Midi* , les professionnels présents ont été impressionnés par la rapidité et l'ergonomie de ce logiciel pour des traitement qui, pour eux, prenait 2 à 10 fois plus de temps pour un même type d'image. Ces principes de traitement d'images digitalisées sont couramment utilisées dans l'industrie et en particulier en robotique (pour la reconnaissance des formes par exemple).

Les résultats

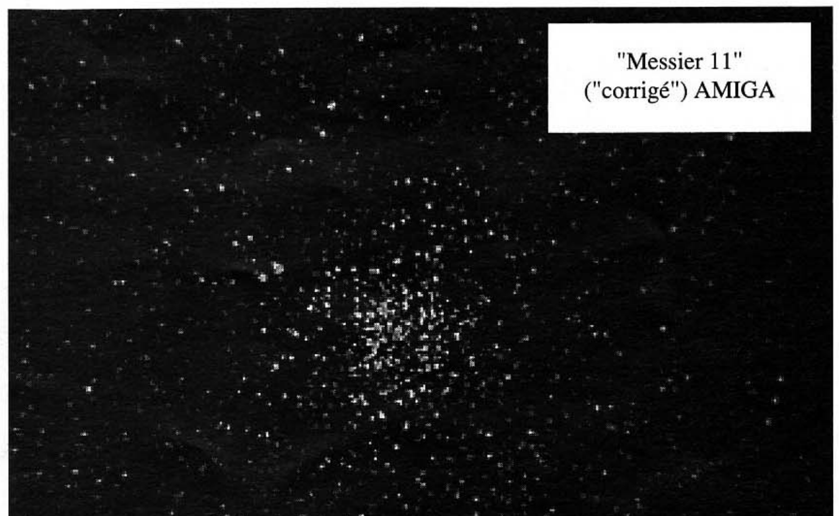
Un système complet de traitement d'image est composé de deux parties. Une partie numérisation (que nous venons de voir) et une partie mémoire d'image. La partie numérisation comprend donc un *C.A.N* et aussi des compteurs de lignes et de colonnes permettant de déterminer les coordonnées d'un point sur la matrice graphique. La dimension de la matrice graphique est appelée *"résolution spaciale"*. On compte aussi une *"résolution en intensité"*, c'est le nombre de bits sur lesquels sont codés les degrés d'intensité possibles. C'est grâce à l'association de ces deux informations et l'intermédiaire d'un contrôle logiciel que l'*Amiga* va pouvoir résoudre tous nos problèmes de visualisation et de traitement de l'image. La partie la plus intéressante du programme

Qui utilise l'Amiga en astronomie ?

Pratiquement personne. Dans ce milieu les compatibles *PC* ont la main mise car ils bénéficient d'une importante bibliothèque de logiciels et de cartes d'acquisition dédiées. L'*Amiga* n'est utilisé que par quelques amateurs qui peuvent eux mêmes se construire le système hardware/software qui composera leur station de travail. La solution réside aussi dans l'emploi des cartes d'émulation *PC/AT* pour utiliser du matériel conçu pour les compatibles et ensuite transférer et traiter les images en mode Amiga. Cette dernière solution est celle qui à retenu mon attention car le prix de l'*Amiga + carte AT* offre des possibilités que ne peut apporter un AT tout seul (*multitâche Amiga/PC*): lors d'une pose automatique de 30 minutes, on peut imaginer travailler sur une ancienne image ou préparer une prochaine observation grâce à *Galiléo*, *Planétarium* ou *Europe* (logiciels astronomiques sur *Amiga*).

Epilogue

Pour conclure on peut dire que l'*Amiga* n'est pas encore bien compris et est mal implanté dans le milieu astronomique et même scientifique en général. Le manque de logiciels n'en est pas la principale cause. C'est peut être la

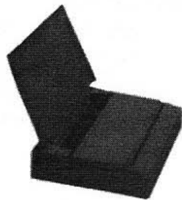

"Messier 11"
("corrigé") AMIGA

faute à une méconnaissance et aux "a priori" du milieu professionnel qui fait que seul des personnes motivées travaillent dessus.

Car pour ce qui est des possibilités de la machine ce n'est pas la peine d'en parler, elles sont largement compétitives.

Eric Laffont

UN NOUVEAU DRIVER POUR CANON BJ



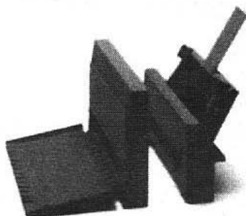
Un des nombreux problèmes de l'Amiga est son manque de popularité chez la plupart des professionnels, ce qui entraine souvent des insuffisances au niveau de ses périphériques, au niveau du prix (les disques durs, par exemple, ont longtemps été trop chers comparé au PC), mais aussi au niveau soft: par exemple nombre d'imprimantes ne sont pas normalement adaptables sur Amiga.

Toujours est-il que les imprimantes CANON BJ 10e et BJ 130 n'étaient jusqu'à peu de temps pas compatibles Amiga dans leurs modes hautes résolutions.

Heureusement, Wolf Faust, un étudiant Allemand vient à notre secours en réalisant un driver pour imprimante Canon BJ.

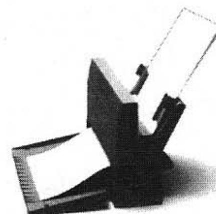
Est-ce que ça marche? Bien sûr, et le résultat est probant: j'ai décidé d'acheter l'imprimante BJ 10e tout de suite. Notez plutôt: de 180x180 à 360x360 DPI, avec tous les logiciels de l'Amiga, mon ***Pagesetter II*** n'en est pas revenu!

Cette imprimante, vous l'aurez compris est un superbe bijou: elle utilise la technique des bulles d'encre (Bubble Jet) et obtient ainsi un résultat meilleur que nombre d'imprimantes laser, et ceci sans quasiment aucun bruit.



Elle est portable donc de taille réduite, supporte un chargeur feuille à feuille, réalise des impressions sur enveloppes ou autres supports que l'on ne peut plier, et finalement coûte moins de 3000 F.

A ce prix là, cela ne vaut pas la peine de s'en priver Cette imprimante est destine principalement aux applications en PAO, par exemple avec Pagesetter II les résultats sont splendides. Il est toutefois décon seillé, me semble-t-il de l'utiliser pour des travaux de listing. En effet, les fontes prédéfinies, même en DRAFT doivent consommer pas mal d'encre, et vu le prix des cartouches (160 F, mais on devrait sûrement voir ce prix diminuer un de ces jours) il vaut mieux ne pas trop consommer. En bref, un très bon produit, dans l'absolu, mais aussi au niveau rapport qualité-prix. Aurais-je oublié le plus important ? Et oui, le driver: il est en shareware, et disponible sur le réseau INTERNET, mais vous pouvez vous le procurer auprès du BUGSS en envoyant un chèque de 20 F à l'ordre du 'BUGSS' à Bruno Lacombe, 18 Rue des Noyers 33600 PESSAC.

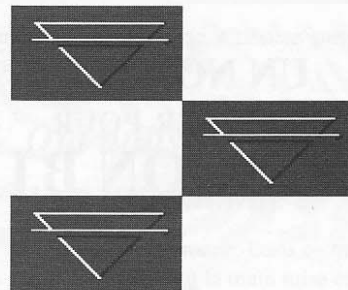


Pour plus d'infos à ce sujet, contactez moi sur **36 14 STR*SHADOW en bal BUGSS. D'OBP ELECTRONIXS du club BUGSS.**

RasterLink

*(mieux connu sous son ancien nom de **ImageLink**)*

Echangez vos fichiers 24-bits avec PC et Mac



L'Amiga entre actuellement dans le monde de seize millions de couleurs, avec la commercialisation de plusieurs périphériques hardware qui permettent de dépasser la "barrière" des 4096 couleurs.

Notre couverture du mois dernier était un exemple de 16 millions de couleurs "made in Amiga" (Tecsoft/Harlequin) et nous en parlerons davantage dans un proche avenir.

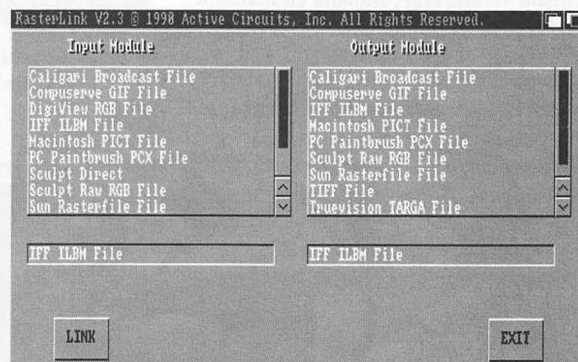
En attendant l'arrivée des dénouements purement Amiga, les professionnels ont été souvent obligés de passer (via la carte passerelle) par des cartes graphiques sur PC ou MAC, genre Vista ou Targa. De plus le format HAM *est difficilement transportable sur les autres micros professionnels.*

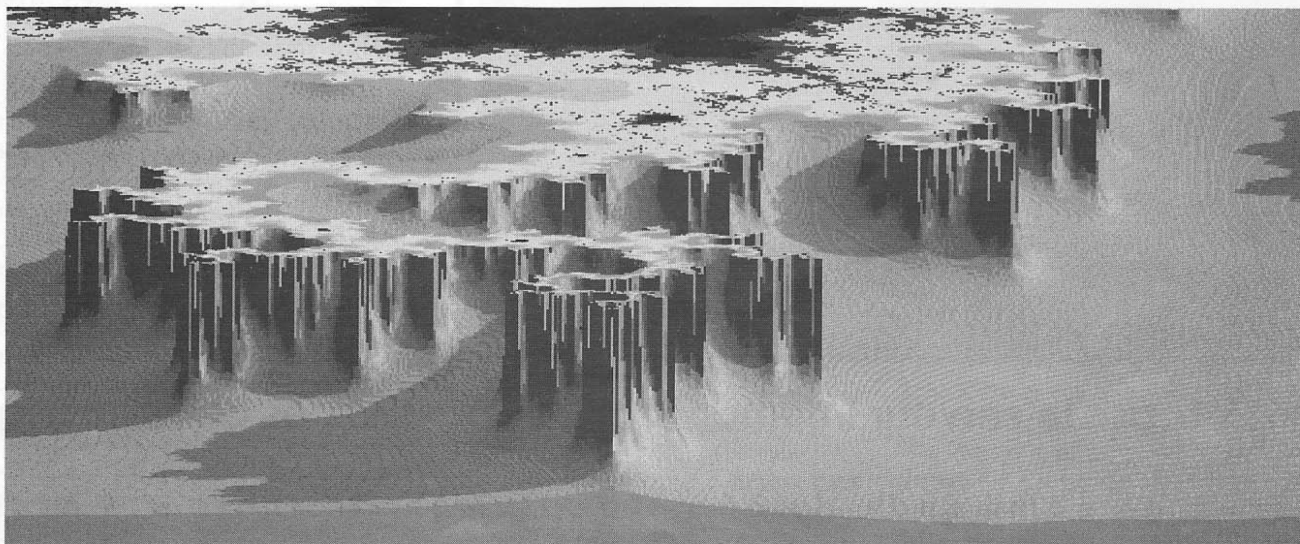
La société **Active Circuits** *a fourni la solution:* ***ImageLink,*** récemment rebaptisé ***RasterLink***

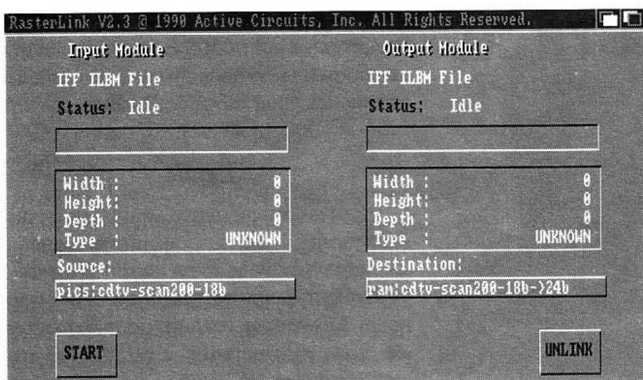
RasterLink est le plus performant des logiciels de conversion de formats d'images tous micros confondus. Il est capable (dans sa version de base), de manipuler des fichiers au formats suivants:

- Amiga IFF (2,4,8,12,16,24 Bits)
- Caligari Broadcast (24 Bits)
- Turbo Silver / Imagine (12,24 Bits)
- Digiview RVB (24 Bits)
- Sculpt Raw RVB (24 Bits)
- PC Paintbrush (PCX)
- Compuserve (GIF)
- Pc / Mac (TIFF)
- Mac (PICT, PICT2)
- Truevision TARGA (8,16,24,32 Bits)
- AT VISTA (8,16,24 Bits)
- SUN rasterfile

De plus, de nouveaux modules sont disponibles auprès de la







société *Atelier Numérique* à *Paris* qui est l'importateur en *France*.

Tous les formats d'image peuvent se convertir entre eux sans aucune restriction. Le logiciel propose même des facilités de conversions de couleurs et de modification de tailles d'écrans avec des procédures de mélange, de tramage, de lissage ...

Il est évident que ce programme n'offre un réel intérêt que si l'utilisateur possède une configuration *Amiga* équipée d'une carte ***AT + TARGA*** (16 ou 24) ou bien si le transfert de format se trouve obligatoire *(PC<->AMIGA<->MAC...)* à l'intérieur d'une entreprise par exemple.

J'ai trouvé l'intérêt d'*RasterLink* et de son module *"TGA di-*

RasterLink V2.3 © 1990 Active Circuits, Inc. All Rights Reserved.
Input Original:
Width : 800 Height: 960
Aspect: 1 1
Input Bounds Selected:
Min X: 0 Min Y: 0
Max X: 800 Max Y: 960
Output Original:
Width : 800 Height: 960
Aspect: 1 1
Output Bounds Selected:
Min X: 0 Min Y: 0
Max X: 800 Max Y: 960
Scaling Method:
Copy Input To Output
Fill Output From Input
Resize Straight
Resize To Match Width
Resize To Match Height
Copy With Aspect Adjust
Resize With Aspect To Width
Resize With Aspect To Height
Center Output Image
OK REVERT ABORT

rect" dans la visualisation immédiate des fichiers *Turbo Silver* et *Sculpt* en *24 Bits* grâce à la carte *TARGA 24* qui se trouve sur un *slot PC* dans l'*Amiga* et qui ainsi prend le relai de tout affichage final de ces logiciels.

On reste impressionné devant une image *24 Bits* calculée sur *Amiga* et affichée avec *TARGA* ou *VISTA* en 16 millions de couleurs. Si une carte de visualisation de ce type ne sort pas rapidement de chez *Commodore* ou ailleurs, alors l'alternative *RasterLink + carte AT + TARGA / VISTA* sera la seule possible pour une image de qualité sur *Amiga*. (*Ed: Ca y est, plusieurs cartes sont disponible déja, voir les produits proposés par Avancée, Tecsoft et Essonne Mailing*). Le prix d'une carte *TARGA 16* peut se situer entre 12000 F et 30000 F selon sa provenance. Le prix d'une carte *TARGA 24/32* ou *VISTA 2Mo* peut lui dépasser les 50 000 F. cela fait cher l'image !. Mais réfléchissons:

- 1 AMIGA 2500/30
- 1 carte AT
- 1 TARGA 16
- Logiciels *(Sculpt , Silver , Volumm, Imagine, Real...)*
- RasterLink + TGA Link (module TARGA direct)

= 55 000 F

Ce qui n'est finalement pas hors de prix pour une société ou même un particulier désirant exploiter son *Amiga* à des fins commerciales.

Active Circuits propose aussi en complément à *RasterLink*, un module appelé ***Cine Link*** qui crée des fichiers compatibles ***LFR*** et ***FR1*** (imageurs photographiques) avec un contrôle de l'appareil par ***SCSI*** et des temps d'exposition assez courts: 180 secondes pour 4000 lignes de résolution en 24 Bits. Comme il est compatible ***Arexx***, pourquoi ne pas imaginer un script qui pilote *Cine Link* pour sortir une animation en 35 mm film en 4Ko ligne..!! *(on peut toujours y croire)*.

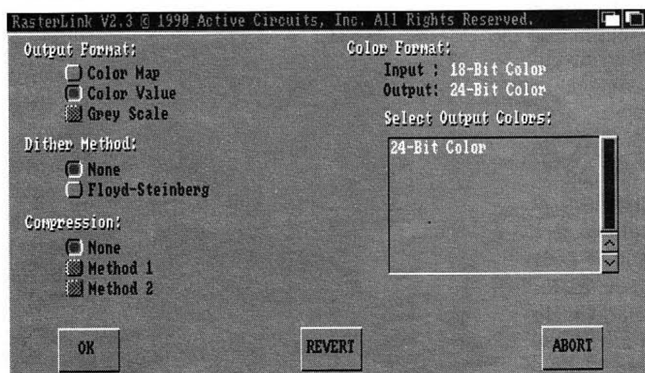
Quoi qu'il en soit *RasterLink* et tous ses modules sont vraiment une très sérieuse alternative pour l'introduction de l'*Amiga* dans le milieu fermé des machines ayant une visualisation de grande qualité, même si au départ l'investissement matériel semble élevé.

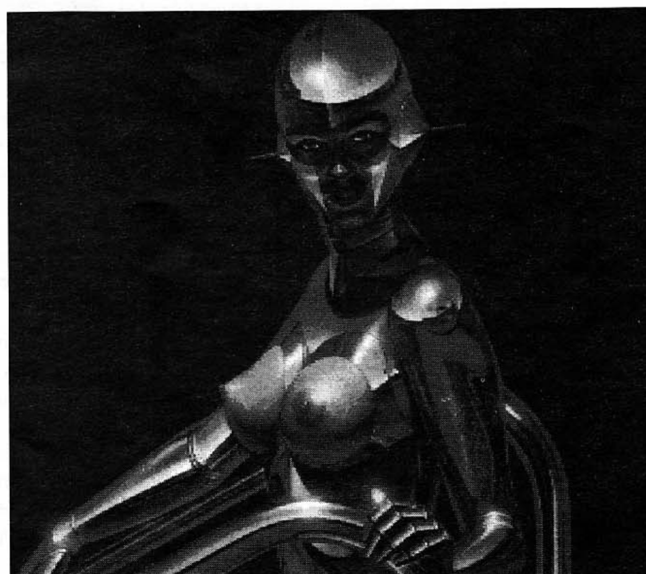
Les résultats sont impressionnants. Les deux images qui illustrent cet article sont pour la première le produit de l'*AMIGA*: *Mandelbrot 3D* et pour la deuxième un scan réalisé sur un *Sharp* A3 24bits couleur en 450 dpi puis transféré au format *IFF 24bits* par *RasterLink*. Toutes les manipulations sont donc possibles, et le travail ou les retouches d'images quelque soit le format et la machine employée sont désormais à la portée de tous (peut être pas toutes les bourses quand même).

Les prix des logiciels: 1500 F pour *RasterLink*, 2000 F pour le module *TGA Link (Targa/Vista)* et 2000 F pour *Ciné Link*.

Eric Laffont

(Distributeur: *Atelier Numérique, 10 av Parmentier, 75011 Paris, tél (1) 40-24-17-51, FAX 40-24-27-78*)





Bureautique : l'Amiga face à ses concurrents



A défaut d'un mariage d'amour, un mariage de raison!

Depuis quelques temps déjà, un problème est longuement abordé dans les colonnes d'AmigaNews: il s'agit de la possibilité, ou plutôt de la difficulté à travailler en bureautique avec un Amiga. Pierre-Louis Mangeard a été le principal instigateur de ce débat qui a provoqué un grand nombre de réactions et qui apparemment -et heureusement- passionne plus d'un lecteur.

Le premier constat est celui-ci: dans ce domaine, l'Amiga ne ferait apparemment pas le poids face à ses concurrents, j'ai nommé le Macintosh, le PC (et ses compatibles) et, à un degré moindre, le ST(E). C'est bien connu, l'herbe est plus verte ailleurs...

Le nouvel acquéreur d'un Amiga (500 ou 2000) flambant neuf doit être en proie à d'affreux doutes: pourquoi ai-je acheté une machine qui ne fera rien de bon en bureautique? Après donc le billet fort instructif de Louis Varetto paru dans le numéro 33, nous allons nous pencher attentivement sur les possibilités en bureautique de notre ordinateur, en examinant auparavant quelque peu cette concurrence qui nous ferait rêver.

La Concurrence

Le Macintosh

Pour beaucoup, c'est tout simplement le roi des applications en bureautique et en *PAO*. Il faut dire qu'il ne manque pas d'atouts. Le premier, et non le moindre, est la très grande convivialité de son système



d'exploitation qui repose sur les menus déroulants, les icônes et la souris. La qualité et la puissance de ses programmes (***Word***, ***X-Press*** ...) ne sont plus à démontrer et la majorité d'entre eux ont popularisé le "wysiwyg" grâce à la gestion du mode graphique.

Malheureusement, le **prix du matériel** et des logiciels ne le réservaient qu'aux entreprises et aux (très) riches particuliers. Il a fallu attendre l'*Amiga* et le *ST* pour que le grand public puisse également profiter d'un système souple et convivial. *Apple* a décidé récemment de pénétrer ce marché "grand public" en proposant depuis quelques mois une nouvelle gamme à des prix plus abordables: le Classic propose pour 6500 F une unité centrale avec moniteur monochrome, un lecteur de disquettes et un méga de ***RAM***.

Le PC

Faites l'expérience suivante: entrez dans un magasin d'informatique et déclarez que vous avez besoin d'un micro ordinateur pour travailler avec un traitement de texte; le vendeur ne manquera pas de vous affirmer que c'est un *PC* qu'il vous faut. Des *PC*, vous en avez à tous les prix. Pour 4500F, vous aurez un *PC-XT* écran monochrome avec un lecteur de disquette et 512 K de mémoire... et un système d'exploitation austère (*MS-DOS*). La configuration la plus basse avec un écran couleur (affichage *CGA*, régalez-vous avec ses quatre couleurs) sera à 5500F. Pas de mystères, pour avoir plus de couleurs, plus de mémoire et un système convivial, il faudra choisir au moins un *PC-AT* et y mettre le prix (10000F environ au minimum); et si en plus, vous voulez le multitâche...

Les **logiciels professionnels** sur *PC* sont nombreux et souvent hautement loués. Ils sont la plupart du temps d'excellente qualité, on ne peut le nier, quoique le terme "professionnel" convienne mieux que qualité. Mais on ne peut tout de même pas toujours les placer sur le même plan que les logiciels *Amiga*.

C'est vrai, les traitements de texte vedettes sur *PC* (***Word***, ***WordPerfect***, ***Sprint***, ***Textor*** ...) sont très complets et puissants. Mais n'espérez pas pouvoir les utiliser aussi rapidement que ceux tournant sur votre *Amiga*: leur apprentissage, **long et difficile**, demande une étude très assidue du manuel (voir l'avis de *Louis Varetto* dans le *numéro 33*). La majorité de ces programmes fonctionne en **mode texte**: les divers éléments qui constituent une mise en page (polices différentes, graphiques...) n'apparaîtront pas à l'écran et l'impression sera effectuée avec les polices internes de l'imprimante. Vous n'aurez donc pas à l'écran ce que vous obtiendrez réellement, il s'ensuit donc une certaine lourdeur dans



la manipulation de ces traitements de texte, surtout pour le néophyte. Et leur prix ne les placent **pas à la portée de toutes les bourses** (près de 5000F pour *Word 5.1*, 5500F pour *WordPerfect*, 3000F pour *Sprint*, 4500 F pour *Textor*).

Certes, l'interface graphique ***Windows*** apporte désormais la souplesse d'utilisation qui faisait tant défaut aux *PC*: le "wysiwyg" est présent ainsi que le multitâche. Mais à quel prix: il vous faudra une configuration à base du microprocesseur 80386, soit plus de 15000F (c'est ce qu'on appelle l'informatique pour tous...).

Quand on vous parle de *PAO*, on ne peut s'empêcher de faire référence à ***Pagemaker*** ou ***Ventura***, les meilleurs outils en la matière toutes machines confondues... en oubliant de préciser que chacun de ces programmes coûte **près de 10 000 F chacun**.

Et il en est ainsi pour tous les autres domaines de la bureautique:

- gestion de fichier: ***Paradox 3.5*** (7500F), ***D Base IV*** (9000F);

- tableurs: ***Quattro Pro*** (5500F), ***Lotus 1-2-3*** (6500F), ***Multiplan*** (3500F).

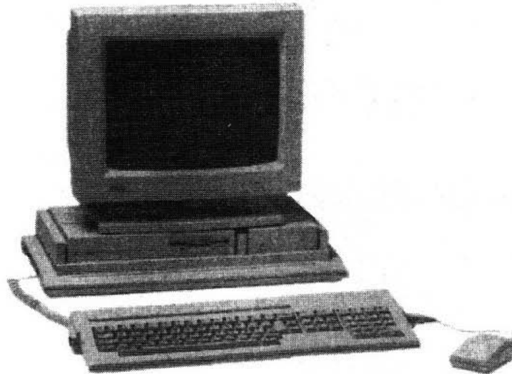
Avec de tels prix, peut-on vraiment dire que le *PC* est un *"Personal Computer"*?

Le ST(E)

Il a été pendant longtemps le **concurrent coriace de l'*Amiga***. Il faut tout de même aller au-delà de cette "guerre" et reconnaître qu'il a contribué à l'introduction de l'informatique dans les foyers, au même titre que notre machine. Comme l'*Amiga*, il possède un système d'exploitation graphique utilisant la souris et les menus déroulants. Le grand inconvénient est que **certains logiciels bureautiques exigent le moniteur monochrome et son mode "haute résolution"** (pas très pratique pour les jeux). La version monochrome (512 K de mémoire, 1 lecteur interne) s'élève à un peu moins de 4500F, la version couleur à près de 5200F; pour comparer, un *Amiga 500* (512 K, 1 lecteur interne) et le moniteur couleur *A-1083S* coûtent 4990F.

Pour beaucoup de revues informatiques, le ST était le seul ordinateur familial qui permettait de travailler sérieusement, tant en bureautique qu'en PAO.

Pierre-Louis Mangeard signale également que ses amis n'avaient aucun problème avec leurs applications en bureautique sur leur *ST*. Et pourtant... Je connais quelques personnes qui ont planté plus d'un texte avec leur traitement de texte ***First Word Plus*** ou qui n'ont pas apprécié quelques plantages avec ***Le Rédacteur*** (version 1....). Très agréable quand on travaille sur un mémoire... En fait, lorsqu'on présente à son entourage



son micro-ordinateur, on évite de montrer les programmes défectueux et d'évoquer les bogues, c'est évident...

Revenons maintenant à notre *Amiga*.

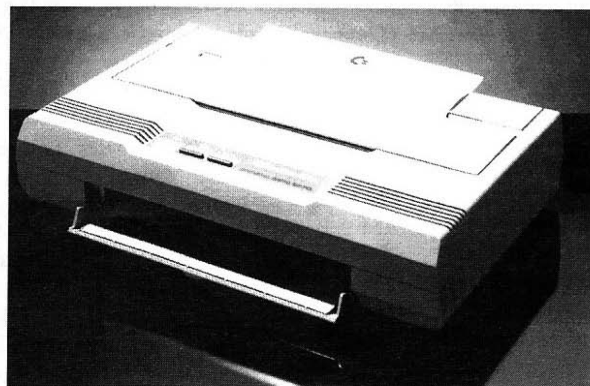
Le Matériel

La configuration minimale recommandée est: **un *Amiga 500*, 512 K de mémoire supplémentaire et un deuxième lecteur de disquettes**. Non, non, vous ne rêvez pas: on peut travailler correctement en bureautique avec un *Amiga 500*. Cette configuration vous reviendra environ à moins de 4000 F (regardez les pubs, leur rôle est entre autres de vous informer). Le moniteur couleur *A-1083* (préférable tout de même à votre téléviseur pour bien travailler) coûte lui 1990 F.

Il vous reste maintenant à choisir **l'imprimante**. C'est, à mon avis, le maillon **le plus important** de la chaîne lorsqu'on veut travailler sérieusement en bureautique et trop d'acheteurs le négligent: ils se jettent sur le modèle matriciel 9 aiguilles le moins cher... et le plus limité.

La première question à vous poser est: **la couleur ou non?** On énumère souvent les défauts des traitements de texte Amiga, alors pourquoi ne pas mettre en valeur **leurs points forts?** Des couleurs dans un texte, ça en jette (pardonnez-moi l'expression) et le résultat sur votre écran et sur votre feuille fera sûrement plus d'un envieux.

La plupart des traitements de texte *Amiga* proposent trois modes d'impression: **le mode brouillon** qui utilise la police "listing" de l'imprimante, **le mode courrier** qui utilise les polices internes de l'imprimante (plus l'imprimante possédera de polices et plus la variété typographique sera possible) et **le mode graphique** qui permettra un réel "wysiwyg" (l'imprimante dessinera sur la feuille le texte affiché à l'écran). C'est pour cette raison que votre imprimante devra pouvoir imprimer en mode graphique et en qualité courrier. Les imprimantes à marguerite, certes de très bonne qualité pour le



Ca y est, elle est vide. Ma première cartouche d'encre pour la MPS 1270 est tombée en rade, et moi avec...

En effet, lorsque je me suis rendu, confiant, dans un des magasins commercialisant des Amigas de ma région, quelle ne fut pas ma surprise de m'entendre dire qu'il n'y avait pas de cartouche disponible! Je dus donc la mettre en commande et patienter (sans pouvoir écrire ni mon courrier ni ma liste de cassettes vidéo...) durant deux semaines avant d'obtenir, moyennant 121F TTC une cartouche destinée, entre autres, aux MPS 1270.

Mais c'est là que les choses se compliquent : je me suis laissé refiler une cartouche pour **papier spécial jet d'encre**! Résultat: il a fallu que j'achète ce fameux papier (très rare, et pratiquement inconnu des vendeurs d'informatique. Adressez-vous plutôt en papeterie). Enfin, cela m'a permis de constater que la qualité était effectivement un peu meilleure (mais à quel prix!). En conclusion, je ne dirai qu'une chose: lorsque vous irez chercher vos cartouches d'encre, vérifiez bien qu'il y ait sur l'emballage la mention 'for plain paper' qui signifie 'pour papier NORMAL'...

Petite réponse à Wild Cagou : la Star LC10 couleur à 1H du mat dans une H.L.M., c'est l'esclandre assurée, et le noir du ruban est vite au bout...

FOR F=32 TO 255 : LPRINT CHR$(F);" "; : NEXT F et à la prochaine...

Alain Bourgery

courrier, sont donc à proscrire.

Choix du mode d'impression

Les imprimantes laser constituent sûrement ce qui se fait de mieux en matière d'imprimantes. N'espérez pas avoir cependant la couleur: les prix sont vraiment prohibitifs. Pour les modèles noir et blanc (les plus courants), des machines de moins de 10000F sont apparues sur le marché: ***Canon LB4***, ***Mannesmann Tally MT 905***, ou surtout l'***Oki Laser Line 400*** (très compacte) à 8000 F environ. A noter que Commodore commercialise en *Allemagne* une imprimante laser (***LPS 2000***) entre 6500 et 7000F. A quand une telle initiative en France?

Les imprimantes à jet d'encre sont quant à elles plus abordables; si les modèles couleur reviennent en général à plus de 10000F (sauf pour la ***Canon PJ 1080 A Couleur*** à 6500F), vous trouverez quelques modèles noir et blanc à un prix raisonnable: ***Mannesmann Tally MT 91*** (7000F), ***HpDeskjet 500*** (6000F, voir test dans *numéro 33*), ***Canon BJ 130E*** (5000 F, voir test dans *numéro 27*), ***HPThinkjet*** (4000 F), ***Commodore MPS 1270*** (1990 F, voir test dans *numéro 32*).

Mais la plupart des utilisateurs particuliers décideront d'acquérir une imprimante matricielle.

Leurs avantages sont nombreux: *haute résolution maximale pour certaines (360 dpi contre 300 dpi pour les laser), utilisation de feuilles normales, multicopies, polices LQ (courrier) pour les 24 aiguilles ou NLQ (quasi-courrier) pour les 9 aiguilles*. Par contre, la vitesse d'impression sera plutôt lente en mode graphique et elle ne seront pas très silencieuses (quoique des progrès ont été faits sur les modèles récents). Le choix ne manque vraiment pas et ne sera pas aussi simple.

Les imprimantes de meilleure qualité sont bien-sûr **les modèles à 24 aiguilles**. Vous serez également tenté (et vous aurez raison) par les modèles couleurs. Quatre grandes marques règnent sur le marché: ***Epson***, ***Nec***, ***Citizen*** et ***Star***.

De par leur réputation, les modèles ***Epson*** pourraient sembler être le meilleur choix. Malheureusement, le nombre limité de polices internes et une résolution graphique plus faible que les autres modèles jouent en leur défaveur pour les possesseurs d'un *Amiga*.

Nec propose en entrée de gamme le modèle ***P2+***, avec 7 polices en standard et une excellente résolution graphique (360 x 360) pour 3 500 F. Un modèle fiable et robuste mais qui n'a pas, hélas, en option un kit couleur. Cette option n'est disponible qu'avec l'imprimante ***P6+*** (6000F sans le kit couleur).

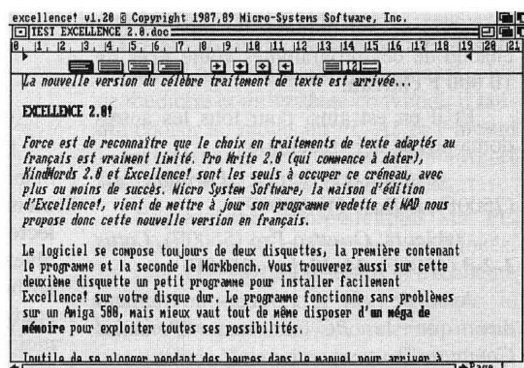
Citizen vous propose trois modèles: la ***Prodot 24*** à 7500 F (modèle légèrement encombrant mais disposant de 5 polices LQ en standard et d'une émulation graphique *Nec*, c'est à dire 360 dpi), la ***Swift 24*** à 3200F (émulation *Nec*, 4 polices en standard, panneau de contrôle ***LCD*** et un module couleur en option pour 500F environ), et la ***124 D*** à 2900F (émulation *Nec*, 2 polices en standard).

Chez ***Star***, vous trouverez encore la ***LC 24-10*** (qui commence à dater) à 2800F (et peut-être encore moins cher chez certains commerçants qui doivent finir les stocks), mais préférez plutôt la petite dernière ***Star LC 24-200*** qui est encore plus performante: vitesse accrue, niveau sonore plus faible, 5 polices LQ, différents modes d'introduction de papier... Une excellente imprimante vendue à 3600 F environ et saluée par grand nombre de nos confrères *français* et étrangers. Ce modèle existe également en version couleur (***Star LC 24-200 couleur***) pour 4000 F environ. (*Ed: certains lecteurs ont signalé des problèmes de driver avec Star LC-24 10*

Vos finances vous contraindront peut-être à vous porter sur une ***imprimante 9 aiguilles***. Les modèles ne manquent pas et les marques aussi: *Epson, Citizen, Star, Commodore, Panasonic, Mannesmann Tally.* Si vous le pouvez, optez pour les modèles couleur ***Star LC 200 Couleur*** à 2900 F (4 polices NLQ), ***Citizen Swift 9*** avec le module couleur à 2600 F (3 polices NLQ), ***Star LC-10 Couleur*** à 2200 F (elle commence à dater) ou ***Commodore MPS1550 C*** à 1990 F (trouvez moins cher).

Les modèles noir et blanc existent aussi: dans l'ordre du meilleur rapport qualité/prix: ***Panasonic KXP 1180***, ***Star LC-20***, ***Citizen SWIFT 9***, ***Epson LX850***, ***Epson LX 800***, ***Citizen 120 D+*** (le minimum).

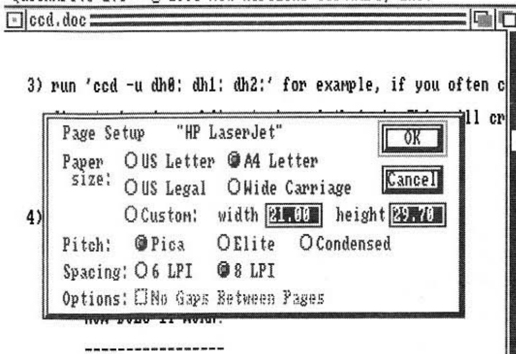
Bref, si vous comptez travailler énormément en bureautique avec votre *Amiga* et produire des documents de qualité, n'hésitez pas, **choisissez une bonne imprimante** (couleur si possible). Si votre activité se résume essentiellement à ce domaine, que ne comptez pas vous spécialiser dans la vidéo ou le graphisme et que votre bourse n'est pas très pleine, préférez la solution *Amiga 500* (1 MO, et lecteur externe) + imprimante 24 aiguilles à la configuration *Amiga 2000* + imprimante 9 aiguilles. Vous pourrez toujours par la suite renforcer l'unité centrale par l'ajout de périphériques (disques durs) ou d'extensions (mémoire, émulateurs *PC-XT* ou *AT*) qui s'intègrent parfaitement, quoiqu'en disent les mauvais esprits, à votre *Amiga 500*, qui seront tout aussi performants que les modèles pour le 2000 et dont les prix baissent de plus en plus (2900 F le disque dur 20 Mo, 2500F l'émulateur *XT* ***Power PC Board*** de ***KCS***, 1990 F l'émulateur *AT* ***ATonce*** de ***Vortex***).



Les Logiciels

Nous avons donc vu que des solutions matérielles simples existent pour travailler correctement en bureautique avec un *Amiga*, il ne reste plus qu'à faire un rapide **tour d'horizon des différentes possibilités software** dans ce domaine. Rapide car d'une part, *Louis Varetto* a abordé le sujet en expliquant ses applications en bureautique dans le *numéro 33* et d'autre part, certains logiciels vous ont été présentés au fil des pages des différents numéros de *AmigaNews*.

Les logiciels bureautique qui se vendent le plus sont bien sûr les traitements de texte. ***Kindwords 2.0*** (testé dans le *numéro 16*) fait partie du trio des programmes les plus utilisés avec ***ProWrite*** et ***Excellence!***. Il est **bon marché**, c'est vrai (500F), mais ne vous y trompez pas, il possède de **grandes possibilités** qu'on voit rarement sur un traitement de texte à ce prix: *wysiwyg, césure automatique, vérificateur orthogra phique (le premier en français lors de sa sortie en 1989), en-têtes et bas de page, importation et manipulation de graphi ques, numérotation automatique de pages, encadrements (mais oui), fonction de recherches, publipostage*. Vous croyez peut-être que le célèbre traitement de texte sur *Macintosh*, *Mac Write*, en faisait autant à ses

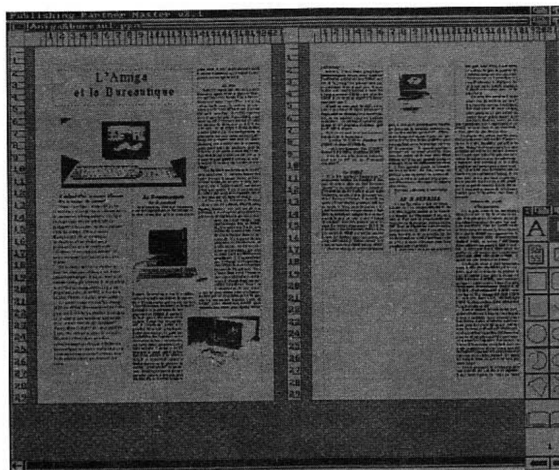


débuts et pour un même prix? D'accord, il est lent et possède une faible variété de polices, mais en contrepartie, ses ***Superfonts*** (polices haute résolution) et ses super-drivers permettent de sortir des documents de très bonne qualité avec des imprimantes 9 aiguilles, au détriment tout de même de la vitesse. **Un logiciel, donc, à recommander aux possesseurs d'imprimantes matricielles de qualité moyenne (9 et même 24 aiguilles).**

La première version d'***Excellence!*** (voir *numéro 7 et 16*) a été saluée lors de sa sortie en 1989 par la presse informatique française qui ignore plutôt notre machine: *"...enfin, un traitement de texte sérieux et complet pour l'Amiga..."* (SVM), *"...entièrement conforme au principe -tel écran, tel document- simple à utiliser, Excellence! fonctionne parfaitement en multitâche... et propose de nombreuses fonctions inspirées de celles de Microsoft Word sur Macintosh..."* (***Soft et Micro***)! La comparaison est plutôt flatteuse. La version 2.0 s'est vu adjoindre quelques changements (voir test dans ce numéro). N'en déplaise à *Pierre-Louis Mangeard*, ***Excellence!*** **sait justifier un texte**, même sur une colonne étroite et SANS LAISSER DE BLANCS disgracieux (test révélateur et souvent impitoyable), à condition bien-sûr de (savoir) utiliser la fonction césure. *Pierre-Louis Mangeard* y va fort en le considérant (tout comme ***ProWrite***) mauvais. Le but d'un traitement de texte est **la saisie et la manipulation de textes**; *Excellence!* s'acquitte fort bien de ce travail et possède des fonctions avancées que l'on trouve sur les programmes vedettes *PC* ou *Mac* (*Word*..). L'impression ne constitue qu'une partie de ce travail et on ne peut juger de la valeur d'un traitement de texte que sur cette fonction, même si elle a beaucoup d'importance pour l'utilisateur. D'accord, l'impression en mode graphique est plutôt moyenne, mais de là à la qualifier d'ignoble... es conseils (voir test).

Prowrite est peut-être le **traitement de texte le plus utilisé en France sur *Amiga*.** En tout cas, c'est le plus ancien. Ne l'utilisant pas, je ne peux donner un avis, mais il semble pour ses utilisateurs satisfaisant (voir *numéro 3*) et *Ed*: a un faible pour lui. La nouvelle version (3.1) est, parait-il, nettement meilleure et supporte plus facilement l'impression sur des imprimantes matricielles.

D'autres programmes existent et ont été commercialisés, sans grand succès, en France: certains ont été francisés (manuels et logiciel) comme ***Textcraft Plus*** qu'on pourrait qualifier comme le précurseur de ***KindWords*** et qui fait le strict minimum, ***VizaWrite*** et ***Beckertext*** (voir *numéro 2*) qui n'ont pas connu chez nous leur succès outre-Rhin. D'autres ont été vendus (c'est un bien grand mot tant leur diffusion est restée restreinte) en version originale: c'est le cas de ***Scribble***, d'***UBM-Text*** et surtout du très célèbre ***WordPerfect*** (version 4.01), numéro un des traitements de texte au monde et qui aurait mérité une francisation (on peut toujours espéré).



Mais l'*Amiga* possède également des logiciels qui couvrent d'autres domaines de la bureautique. Côté tableurs, vous avez les très célèbres ***Maxiplan500*** et ***MaxiplanPlus*** (présents également dans le pack "Power Works") que vous a présentés *Louis Varetto* dans le *numéro 33*. *The Disc Company* vend actuellement la version 2.0 de ce dernier, en attendant la version 3.0 bientôt sortie aux *USA* et qui serait bien meilleure. Vous pourrez aussi trouver ***Calcomat***, un tableur bon marché qui peut servir de petite initiation, ainsi que ***Analyse!*** et ***Lucid 3 D***, mais en V.O..

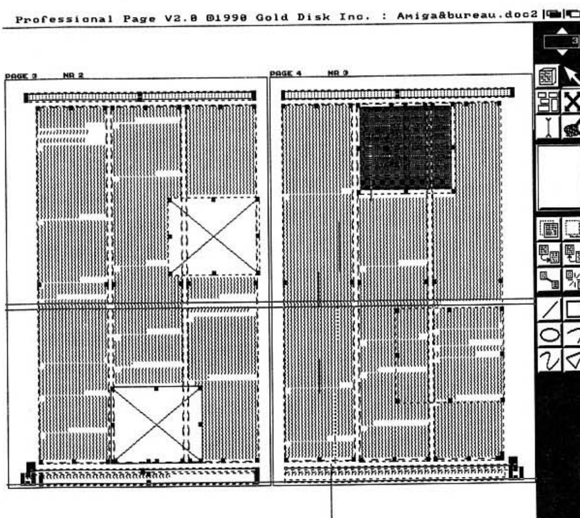
En gestion de fichiers, vous avez l' incontournable ***Superbase Pro*** (et sa version simplifiée, ***Superbase***), édité par *Micro Applications*. *Raoul Mengis* vous en a souvent parlé - et en bien (voir *numéro 17, 22, 33*).

Info File est une autre base de donnée, très simple d'emploi, un peu limitée et éditée par *The Disc Company* (présent également dans les packs "Home Office Kit" et "Power Works").Vous pourrez également (en cherchant bien) trouver ***Datamat*** (très limité, on pourrait le qualifier d'initiation), ***DB Man*** (une adaptation de *DBase III*, bien connu sur *PC*), et ***Acquisition*** (en anglais).

En tant que lecteurs assidus d'*AmigaNews*, vous ne devez pratiquement tout savoir sur les différents logiciels de *PAO Amiga*. ***Page Setter*** a fait l'objet d'un article "dégoulinant de complaisance" écrit par *Marc Mendez* (*numéro 22*) qui n'a pas été du goût de *Pierre-Louis Mangeard*. Et pourtant, l'auteur y fait une bonne présentation du logiciel qui **permet de faire ses premières armes dans la mise en page à un prix défiant toute concurrence** (590 F pour la version 1.2). "Wysiwyg", *PageSetter* l'est et trop peut-être: l'imprimante recopie au pixel près l'écran et les courbes en escaliers y sont trop fidèlement reproduites (comme avec la plupart des programmes *Amiga*). Néanmoins, les résultats, certes moyens, ne sont tout de même pas ignobles (mieux vaut tout de même posséder une très bonne imprimante) et les possesseurs de "First Publischer" ou "Le Journaliste" sur *PC* n'obtiennent guère ou pas mieux. ***PageSetterII*** (présenté dans le *numéro22*) est une version nettement améliorée qui semble pleine de promesses, les quelques critiques que j'ai lues dans la presse spécialisée allemande sont même excellentes: dans son numéro d'avril, Amiga Magazin, à l'issue d'un test comparatif poussé, lui décerne comme note 9.1 sur 12, alors que ***Publishing Partner Master*** et ***Professional Page*** (version 2.0) reçoivent respectivement 9.3 et 8.2. Ces deux derniers logiciels sont les deux grands programmes de *PAO* sur notre machine que *AmigaNews* vous a longuement présentés (voir *numéros 2, 21, 29, 30*).

La comptabilité n'est pas absente elle non-plus, avec ***Comptagepi*** (voir *numéro 4*), ***Familicompt*** et ***Compte-chèque*** (voir *numéro30*) et maintenant ***Comptatelier*** *(numéro 31)*.

Après cet aperçu des logiciels de bureautique sur *Amiga*, quelques remarques s'imposent.

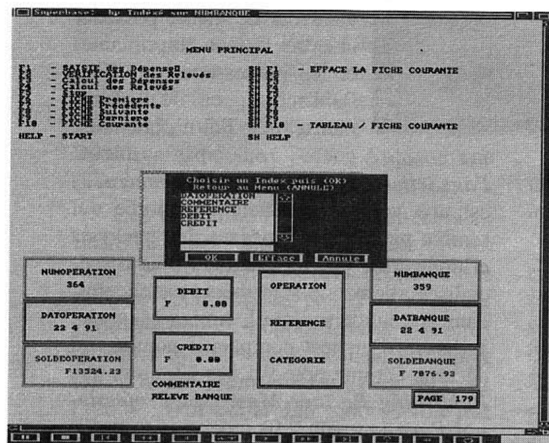


Des applications existent pour travailler dans ce domaine.

Bon, d'accord, leur nombre est beaucoup plus limité que sur *PC* ou *Macintosh*, mais il faut garder en mémoire que ces deux systèmes sont plus anciens que notre *Amiga*. Les années consolident les acquis et c'est ce qui se passe en ce moment avec

l'*Amiga* où de nouveaux programmes apparaissent.

Les logiciels *Amiga* ont quelques défauts, c'est entendu. Mais ces défauts de jeunesse sont généralement corrigés dans les versions suivantes. Sur *PC, "Word", "WordPerfect", "Textor", "Multiplan" ou "Superbase"* en sont respectivement à leur version 5.5, 5.1, 5.01, 4.2 et 4.1. Ce n'est pas un hasard: ces nouvelles moutures tiennent compte des remarques de leurs utilisateurs, corrigent les bogues précédents et intègrent de nouvelles fonctions. Lorsque *"Maxiplan", "Excellence!", "KindWords" ou "Superbase"* en seront à leur version 5...., nul doute qu'ils seront de niveau égal, voire même supérieur que les logiciels *PC* ou *Macintosh*.



Depuis l'apparition sur *PC* du système ***Windows*** et de ses logiciels, la présentation des applications ***Amiga*** parait terne, moins professionnelle. Ça manque de relief, d'effets d'ombre pour les menus ou de polices d'aspect plus professionnel (polices Bâton, par exemple). Le système 2.0 apportera sûrement une amélioration du look. Le nouveau logiciel intégré ***Profil*** (voir *numéro 34*), par exemple, en est un bon exemple.

Le grand problème reste **le résultat obtenu à l'impression**. Des efforts restent à faire au niveau des polices et des drivers d'imprimante. Ayons confiance, n'oublions pas que l'*Atelier 1.3* a nettement amélioré l'impression en mode graphique par rapport au 1.2. Il devrait en être de même avec le *Workbench 2.0* (enfin, j'espère). **L'arrivée de polices vectorielles** sur notre système sera bénéfique: uniquement utilisées avec les programmes de *PAO*, elles devraient s'étendre par la suite aux autres applications. Ainsi, les fameuses fontes *"Outline"* de *Gold Disk* devraient pouvoir être utilisées dans la plupart des logiciels *Amiga* (dessins, traitements de texte): certains logiciels comme *Excellence!* verront sans l'ombre d'un doute leur côte de popularité remonter. Par ailleurs, certains programmes, comme ***Turbo Print Professionnal*** (voir *numéro 31*) améliorent énormément l'impression.

Enfin, de nouveaux programmes apparaissent ou vont apparaître. *The Disc Company* travaille sur la version 3.0 de ***KindWords*** qui devrait être différente de ce que nous avons connu; les versions 3.1 de ***ProWrite*** et 2.0 de ***VizaWrite*** semblent très performantes, ***PenPal*** est un traitement de texte différent dans sa présentation. *Gold Disk* vient d'éditer toute une série de logiciels (*GD Buroperfect*)... On pourra tout de même regretter que de grands éditeurs comme *Borland, Ashton Tate* ou *Microsoft* semblent ignorer l'*Amiga* (quand je pense que *Microsoft* a développé une version de son *Multiplan* pour les *CPC d'Amstrad*...).

Mais pour nous, pauvres français, se pose un problème supplémentaire (nous avions bien besoin de ça): **la disponibilité et/ou la francisation de ces logiciels**. Qui n'a jamais pesté en remarquant que certains programmes nous étaient interdits, faute de distributeurs en France?

La liste serait longue: ***Documentum 2.0, VizaWrite 2.0, PenPal, Transcript, BeckerText 2.0, Advantage, Office, ProWrite 3.1, Saxon Publisher, TransWrite***... Il est difficile de comprendre pourquoi, par exemple, la majorité des programmes sont traduits en allemand pour l'*Allemagne* et que le français semble complètement oublié alors que cette langue est pratiquée dans grand nombre de pays autre que la *France* (*Belgique, Luxembourg, Suisse, Canada* et certains pays d'*Afrique*). **On peut saluer les efforts de trois sociétés:** *MAD (Excellence!), CIS (les logiciels de Gold Disk) et The Disc Company (KindWords, Maxiplan Plus, Infofile...).*

Et *Pascal Pigeot*, dans sa lettre publiée dans le *numéro 31*, a effectivement mis le doigt sur ce qui est tout simplement **inadmissible** en *France*: **des prix multipliés par 2, 3 ou plus**. Les frais de distribution et de traduction ne sont pas une excuse.

Prenons deux exemples. ***WordPerfect*** est vendu en *RFA* dans sa version 4.1 **entièrement traduite** (manuel et logiciel) 2000F.

Ici, si vous êtes intéressé par le programme, vous pouvez vous le procurer **en anglais et sans support technique** pour la modique somme de **4100F HT**: c'est le prix auquel vous le vend *WordPerfect France* (tarif au 12 avril 1991). De qui se moque-t-on? La version francisée d'*Excellence!* est vendue **1600 F environ contre moins de 700F en Allemagne** pour la version 2.0 entièrement traduite. Les distributeurs français devraient se montrer un peu plus raisonnables.

(Ed: Pour les produits non-traduits et non supportées, d'accord. Mais il est injuste de comparer les prix des produits traduits et supportés dans le petit marché français avec ceux traduits en Allemand, pour un marché qui n'est pas loin d'un ***million*** *d'Amigas!)*

Réponse a Pierre-Louis Mangeard

(voir lettre dans n°30)

Côté matériel, rien à redire: disque dur, 3 méga de ram et imprimante 24 aiguilles. Le choix d'une *Epson* n'a peut-être pas été des plus judicieux, ne disposant pas de la résolution graphique maximale (360x360). Avec les modèles *Nec P2+* ou *Citizen Swift 24*, les impressions graphiques seraient de meilleure qualité, en tout cas plus précises et le choix en polices courrier serait plus grand.

Avec une telle configuration, la limitation en logiciel n'existe pas. En traitement de textes, les *Superfonts de KindWords 2.0* devraient donner de bons résultats (mais la justification laisse parfois à désirer). *Excellence 2.0!* peut convenir, mais donne des résultats un peu moyens en mode graphique. Peut-être *ProWrite 3.1* (je ne l'ai pas essayé)? Côté driver, il faut utiliser bien-sûr *Epson Q*.

En *PAO*, la sortie de *Page Setter II* devrait améliorer les choses et donner de (très) bons résultats avec ses polices *Agfa Compugraphics*. Pas de problème côté mémoire, ce programme requiert seulement 1 Mo de Ram (*CIS* l'a confirmé). *Publishing Partner Master* devrait également convenir, ainsi que les nouvelles versions de *Professionnal Page* qui supportent les imprimantes matricielles.

Mais pour obtenir une excellente impression de qualité professionnelle, il n'y a pas de mystère: l'imprimante laser est ce qui se fait de mieux. De toute manière, avec un *PC*, un *ST* ou un *Mac*, vous seriez confronté au même problème.

Côté base de données, le programme le plus sérieux et qui offre le plus grand nombre de possibilités reste *Superbase*. Le livre "Bien débuter Superbase" écrit par *Jérôme Boely* et *Eric Granados* (éditions *Micro-Applications*, 149F) aide à maîtriser pas à pas ce programme.

Conclusion

L'environnement Amiga vous donne quelques armes pour travailler sérieusement en bureautique.

Côté matériel, un Amiga 500, une extension mémoire et un lecteur externe est le minimum qui vous permettra d'oeuvrer correctement. Accordez néanmoins un grand soin à l'achat de votre imprimante, c'est elle qui produira vos documents, ne l'oubliez pas.

Côté logiciels, si ce n'est pas le Pérou, vous trouverez de quoi satisfaire vos besoins. L'arrivée de nouveaux program mes, de meilleure qualité, devrait améliorer la situation; reste à souhaiter cependant qu'ils soient francisés et distribués à des prix non prohibitifs. N'enviez pas la concurrence (que vous pouvez émuler, au passage) et gardez votre Amiga: l'aventure continue et s'annonce encore plus passionnante.

Dominique Bonin

L'Amiga et le nouveau réseau NUMERIS



C'est quoi, le RNIS?

*Le **RNIS** est un nouveau réseau commuté numérique à intégration de services mis en place commercialement sous l'appellation **Numéris** par **France Télécom**, sur tout le territoire national. Il permet d'effectuer des transmissions de données au débit de **64 kb/s**. Pour l'accès de base, deux canaux offrant ce débit (les canaux B) sont utilisables par l'abonné qui peut donc réaliser deux communications simultanées vers deux correspondants différents. Les terminaux sont tous raccordés sur un seul et même câble appelé **BUS** par l'intermédiaire d'une prise normalisée de type **RJ45**. De plus, un troisième canal au débit de **16 kb/s**, exploitant un protocole de communication sophistiqué (le **LAP D**), permet d'accéder à des compléments de services tels que l'identification du demandeur, le télécoût, une mini messagerie de 32 caractères, etc ...*

*On peut aussi téléphoner à l'aide de postes téléphoniques spéciaux (le réseau classique reste accessible ...) et l'on peut aussi utiliser tout type de terminaux existants car plusieurs adaptateurs (**analogique**, **V24**, **V35**, **X21** et **X25**) sont disponibles.*

Aujourd'hui plus de 5000 accès sont raccordés sur le territoire français et des liaisons avec le *Japon*, les *USA*, la *Grande Bretagne*, *l'Allemagne* ont déjà eu lieu. l'Objectif de *France Télécom* pour 1995 est de 500000 raccordements. (pour mémoire et à titre comparatif : il y a 28 millions de lignes téléphoniques en service actuellement ...). Ce réseau reste donc pour l'instant réservé aux professionnels.

Les terminaux micro informatiques les plus couramment rencontrés sont bien sûr les compatibles *PC* et aussi les *Mac Intosh* (à peu près 700 *Mac* sur 5000 accès). Ces ordinateurs sont connectés à *Numéris* soit à l'aide d'adaptateurs soit à l'aide de cartes de communications qui permettent d'exploiter le plein débit de *64 kb/s* sur chaque canal.

Des logiciels de communications spécifiques ont été développés mais on peut aussi utiliser les programmes de communications habituels pour peu qu'ils soient suffisamment puissants.

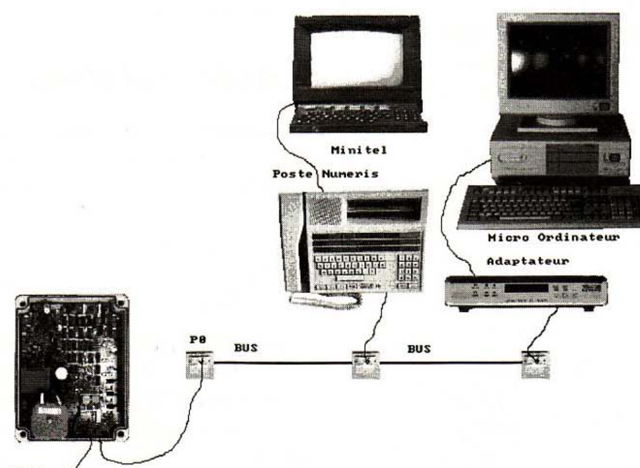
Avec *Numéris* l'installation de l'abonné devient extrêmement optimisée: un seul câblage, un seul abonnement, un seul numéro d'appel et plusieurs prises pour accéder à l'un des terminaux du bus (5 terminaux maxi sur un bus). De plus la numérotation n'est plus le seul critère de selection du terminal; en effet, des informations supplémentaires (le service support et le téléservice) sont véhiculées par le canal de signalisation (le *canal D* qui dispose de *16 kb/s*) et permettent au terminal possédant en mémoire ces critères demandés d'accepter l'appel. Enfin, l'utilisateur peut aussi rajouter à son numéro une sous adresse de 1 à 4 chiffres que seul un demandeur équipé de *Numéris* pourra chiffrer. Exemple : 76633060 * 123

Pour ce qui concerne la tarification des appels, le réseau est suffisamment "intelligent" pour détecter si l'on est en communication téléphonique (dans ce cas le tarif est le même que le téléphone classique) ou si l'on est en mode de transmission de données (dans ce cas le tarif est plus élevé et varie suivant la distance).

Bref avec *Numéris* les entreprises simplifient leur communications de données, leur installation et leur abonnement; de plus la fiabilité est totale du fait de l'exploitation du réseau numérique de *France Télécom* qui couvre maintenant 80 % du territoire. Enfin la vitesse de transmission est au moins 10 fois plus élevée qu'avec un *Modem* et l'on peut effectuer deux communications simultanées !

Les Applications

Les applications les plus souvent utilisées sont du domaine du transfert de fichiers, du domaine de la télémaintenance, de l'interconnexion de réseaux locaux et bien sûr permettent la



communication en mode vocal. Il est à noter que la consultation interactive n'est pas bon marché par rapport au réseau *Transpac*, du moins tant que l'accès à *Transpac* par le *canal D* ne sera pas disponible. (ceci est prévu dans une prochaine évolution du réseau).

Exemple de raccordement

Dans cet exemple le micro ordinateur est raccordé au réseau à l'aide d'un adaptateur. Cet adaptateur peut être du type ***V24/Numéris*** et dans ce cas le débit maximum autorisé par la jonction ne peut dépasser *19200 bits/seconde* (c'est le débit nominal d'une prise série à la norme ***V24/V28***). D'autres adaptateurs existent, en particulier ceux qui exploitent le mode ***V14*** *(57600 bits/seconde). C'est ce type de raccordement qu'exploite l'adaptateur* ***ATS64*** *commercialisé par France Câble et Radio et qui permet d'utiliser le MacIntosh sur Numéris.*

On peut se passer d'adaptation et raccorder le terminal de données directement sur le *BUS* en exploitant le débit maximum de 64 kb/s en achetant une carte de communication *Numéris*. Ces cartes sont pratiquement toutes dédiées aux compatibles *PC* et se raccordent sur des slots d'extension. Il existe aujourd'hui une dizaine de cartes différentes. On peut leur raccorder un combiné téléphonique et de cette façon l'ordinateur joue le double rôle de terminal vocal et de terminal de données puisque deux canaux de transmission sont disponibles ...

Sur un système multi-tâches quel plaisir d'exploiter un tel environnement, d'où ma question : **et l'Amiga dans tout ça ?**

Problème

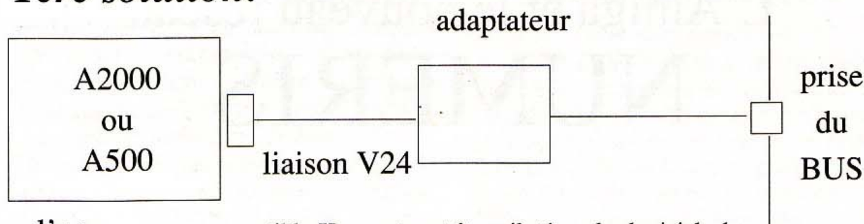
Ces cartes exploitent des niveaux d'interruptions qui peuvent entrer en conflit avec ceux que la carte passerelle utilise pour communiquer avec le côté *Amiga*.

D'autre part on ne peut piloter ces cartes qu'avec des logiciels compatibles *PC*. L'idéal serait de pouvoir commander une de ces cartes (***Pcsnet d'Ost, Matracom 800*** ...) à l'aide d'un logiciel *Amiga*.

Y'a t-il des solutions? Peut on piloter un matériel sur le bus *PC* depuis le côté ***Amiga*** ?

Il faut savoir que la carte ***Matracom 800,*** par exemple, est vue par le PC qui l'exploite comme l'un de ses ports de communication (paramétrable de ***com1:*** à ***com4:*** débit de *64 kb/s* !).Il suffirait de "voir" ce port depuis le côté *Amiga* ...

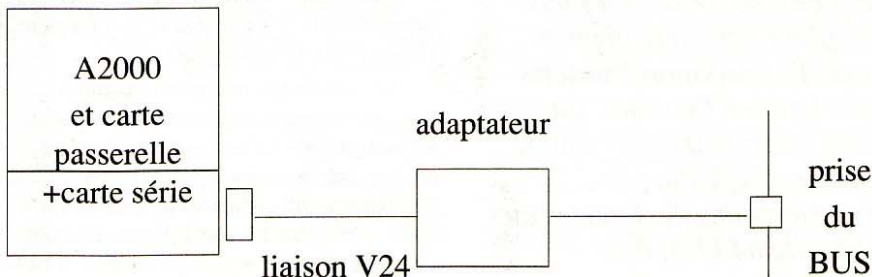
1ère solution:



l'Adaptateur est compatible ***Hayes*** et peut être piloté par les logiciels de communication du monde *Amiga* (***Diga !, Online, JRCom***, etc ...)

2ème solution:

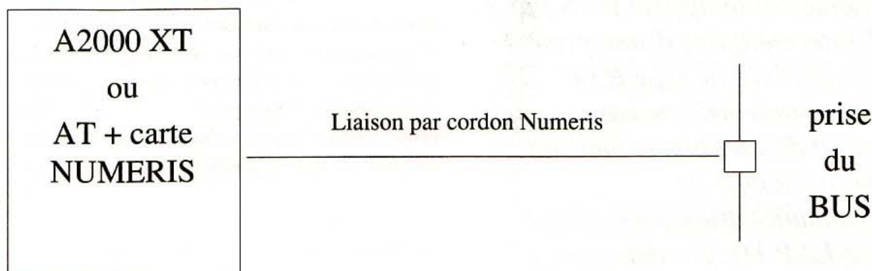
A2000 équipé de la carte passerelle *PC* et d'une carte série dans un slot d'extension *PC*



Dans ce cas on utilise des logiciels de communications du monde compatible *PC* (***Twintalk, Laplink, PCAnywhere***, etc ...) et l'on peut dialoguer avec d'autres *PC*

3ème solution:

Equiper l'*A2000* d'une carte passerelle et d'une carte de communication *Numeris* disponible pour le monde des compatibles *PC.*



Autre solution

Développer une carte *Numéris* dédiée à l'*Amiga... Personnellement je n'y crois pas beaucoup; en effet cela nécessiterait un très gros investissement, les cartes Numéris sont en effet très complexes et font appel à des technologies à très grande intégration . Mais on peut toujours rêver...*

Je suis enseignant dans un *Institut Régional de Formation France Télécom* et j'ai la responsabilité du *Département Numéris.* Nous disposons d'un laboratoire dans lequel

les solutions sus-citées ont été mises en pratique. Fervent adepte de l'*Amiga* depuis ses débuts je souhaite tenter d'autres expérimentations avec cette machine.

Si vous avez des idées concernant le pilotage de cartes sur le bus *PC* de l'*Amiga 2000 depuis le WorkBench faites les moi connaître... J'attends des questions ,des propositions ou des suggestions avec impatience.*

Téléphonez moi au 76633072 ou écrivez à :

Jean Gaillat

Equipe Numéris

Iret France Télécom

Rue du Vellein

38290 VilleFontaine

Et que vive l'Amiga, Numéris et le Multi-médias !



Pour séduire, elle a tous les atouts...

Une présentation exceptionnelle...

La maîtrise parfaite des meilleurs effets...

Une riche gamme de couleurs, sur laquelle elle pianote en virtuose...

Pour l'ambiance, elle connait la musique...

Elle est intelligente, et comme vous savez mieux que quiconque ce dont vous avez envie, elle mettra entre vos mains les moyens les plus raffinés de vous exprimer.

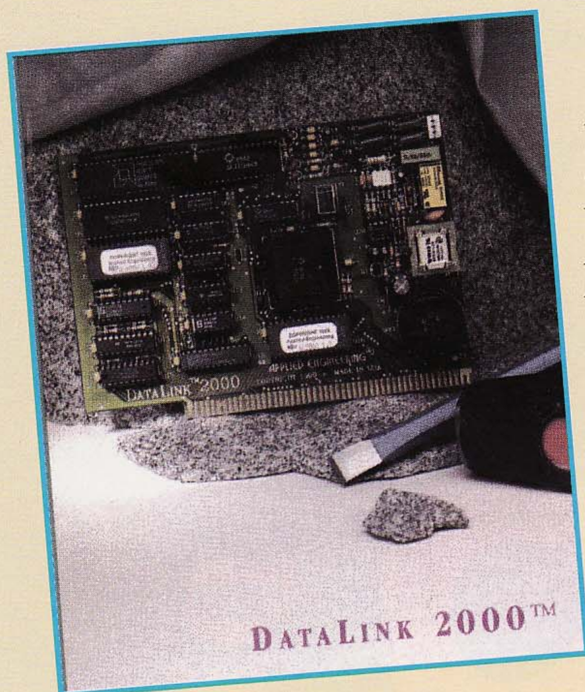
Elle... c'est une plateforme de développement Multimédia, une interface vous permettant de construire vous-même un environnement idéal pour la présentation de vos idées... en toute convivialité.

Parce que les plus beaux sujets méritent le meilleur soin.

AmigaVision ne coûte que 1490 F et est disponible chez :

BAB MICRO
7, rue de Coursic
64100 BAYONNE

Tél. : 59.59.39.65



MODEMS DATALINK

Applied Engineering vous propose une gamme de modems pour Amiga. Deux versions sont disponibles, le Datalink 2000 et le Datalink Express, respectivement carte interne pour A2000/A3000 et boîtier externe connectable sur la prise RS232C.

Les modems Datalink opèrent aux vitesses 0-300, 1200, 2400 et 4800 Bauds et répondent aux normes des protocoles CCITT V21, V22, V22bis. Entièrement compatibles avec le jeu d'instructions HAYES AT et la quasi-totalité des logiciels de télécommunication. Ils sont fournis avec un logiciel d'exploitation complet et performant et accompagnés d'une documentation en français.

Option Send-Fax : Cette option vous permettra d'envoyer directement à partir de l'écran de votre Amiga n'importe quelle quantité de documents (fichiers IFF), à toute heure, vers n'importe quel télécopieur.

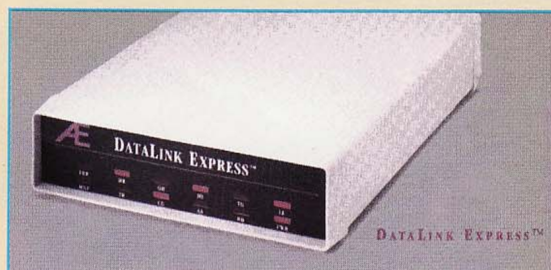
Datalink 2000 + MNP/5	*1 890.00 F*
Datalink 2000 + MNP/5 + Send Fax	*2 280.00 F*
Datalink Express + MNP/5	*2 390.00 F*
Datalink Express + MNP/5 + Send Fax	*2 790.00 F*

Matériel disponible chez :

BAB MICRO
7, rue de Coursic
64100 BAYONNE

TEL. : 59.59.39.65

Les produits Applied Engineering sont importés en France par la société ESSONNE MAILING
Tél. / 64.97.96.54



EXTENSION MEMOIRE AMIGA 500

Caractéristiques techniques :

L'extension mémoire externe Golden Image RC1000 pour Amiga 500 est livrée avec 2 Mo de RAM, il est ensuite possible d'étendre cette mémoire jusqu'à 4 Mo.

Cette extension se connecte très simplement sur le port latéral de votre Amiga 500 et dispose d'un port reporté (possibilité de connecter d'autres périphériques en chaîne).

Ce produit bénéficie d'une garantie totale de 1 an.

Son prix avec 2 Mo de mémoire est de :

2 490 F

Disponible chez :

BAB MICRO
7, rue de Coursic
64100 BAYONNE

Tél. / 59.59.39.65

CREEZ UNE APPLICATION EN GFA BASIC
Chapitre 3

Vous appréciez cette série de Pierre Philippe Launay mettant en parallèle le développement et le codage en GFA mais vous voulez plus d'informations machines. Voici donc rajoutés de l'assembleur et une partie SOLUTION GFA.

Mes biens chers frères, mes biens chères soeurs, je vous remercie tous d'avoir répondu d'emblée à cette invitation à la programmation de qualité, en me retournant aussi rapidement vos avis, comme je vous le demandais sur les disquettes ANNABELLA.

Vous savez maintenant que la série Annabella a pour objet de montrer de façon très progressive comment passer de l'initiation à la programmation. En auto-démarrage avec un WorkBench 1.3.2 français, elles sont constituées d'une partie Initiation, reprenant des exemples connus, et d'une partie PRO. La place disponible dans AmigaNews ne permet bien sûr pas de publier l'intégralité de chaque disquette. Continuez à m'envoyer vos avis, et si vous avez des exemples ou des questions sur vos programmes, écrivez les sur disquettes car je n'ai vraiment pas le temps de recopier un listing. Je tiens à ce que la série Annabella reste à un prix tellement modique que les frais de mise à disposition sont voisins du coût de diffusion. Mieux, le bénéfice réalisé (sur les sommes dépassant les 30 francs demandés) permet de soutenir des programmes de qualité destiné au DP Francophone. Lorsque vous m'interrogez, adaptez votre contribution en conséquence pour tenir compte du temps passé. Certaines questions nécessitent beaucoup de réflexions pour trouver la réponse la plus adéquate au déblocage de votre programme.

Bien. Nous avons vu la présentation générale puis commencé l'étude préalable avec l'analyse de l'existant. Celle-ci se conclut par un diagnostic.

III-Diagnostic de l'existant

Depuis le recueil des informations, lors de l'analyse de l'existant, nous nous trouvons avec un tel foisonnement de données et d'informations, que même le Yéti ne sait plus où trouver le vinyle des disquettes nécessaires à son métabolisme. Il faut donc



faire un tri et recenser les problèmes pour passer ensuite à l'**analyse des points forts et des points faibles.**

A-Le Recensement des problèmes

Schématiquement, on retrouve toujours deux types de griefs pour décrire la solution précédant le nouveau projet. L'insuffisance et l'inefficacité.

1/ L'insuffisance

La solution actuelle avait des lacunes.

a/ Définition

Ces insuffisances sont généralement mises en avant par les utilisatrices. Elles sont d'autant plus graves que l'entreprise ou l'application est importante. En tout cas, cela justifie notre application boursière. En entreprise, ces insuffisances résultent souvent d'une **lourdeur du système hiérarchisé** et conçu par des chefs en chef (22, voilà l'ours qui se ramène). Sur un logiciel grand public, elles sont le fruit d'un produit commercialisé prématurément pour des raisons de rentabilité. Eh oui Ma soeur ! Y'a qu'l'argent qui compte dans la vie.

b/ La quête des insuffisances

A cette quête, nous trouvons beaucoup de choses :

- **Des débits trop faibles** avec des délais de réponse excessifs.

- **Des sécurités dérisoires** avec des erreurs répétées ou des résultats peu fiables. Quand ce deuxième point est bénin, on appelle ça un bogue oublié. Quand c'est très grave, on appelle le support technique.

- **Un mode d'emploi complexe** avec une mise en oeuvre tellement fastidieuse que l'on se demande pourquoi on utilise un calculateur. A l'inverse de ce troisième point, le grand chic consiste maintenant à tout faire faire par Amiga sans obliger à la lecture du manuel.

- **Un coût prohibitif**, enfin. L'analyse prévisionnelle des charges montre parfois une telle extrapolation des coûts de fonctionnement actuels qu'elle est difficilement acceptable. Ainsi,le tableur ***Analyse!*** est plus que largement appréciable pour gérer un compte chèque mais s'avérera inadapté pour la recherche de rentabilité dans notre portefeuille boursier. Il faudra alors utiliser un logiciel tellement performant qu'il devra reprendre des fonctions au tableur ***MaxiPlan*** et d'autres à la base de données ***SuperBase***.

2/ L'inefficacité

Cette dernière situation correspond au cas où les performances et les résultats sont tout à fait satisfaisants depuis plusieurs années. En vérité, je vous le dis, ce n'est plus le développeur qui est en cause mais le vieillissement ou la maturation des besoins. Durant le développement de la base de données *ArtioDactyl Base*, dont est extrait l'application boursière décrite ici, je jouais souvent à ***Shadow of the Best***. Ce jeu était formidable. Il est devenu obsolète avec ***Shadow of the Best II***.

En pratique, je vous le dis, l'inefficacité et les insuffisances sont souvent intriquées. C'est ce que montre l'analyse des problèmes.

B-L'analyse des problèmes

Il ne suffit pas de d'établir un relevé des nuisances. Il faut désigner clairement l'origine des dysfonctionnements avec la mise en évidence des points forts et des points faibles.

1/ *L'analyse des causes*

Ainsi, certaines ritournelles deviennent rigolotes à force de les entendre. Voici le résultat des recherches pour notre application boursière :

-**Le matériel informatique** était insuffisant avant l'arrivée d'*Amiga* (mémoire insuffisante, difficulté et lenteur de conne-

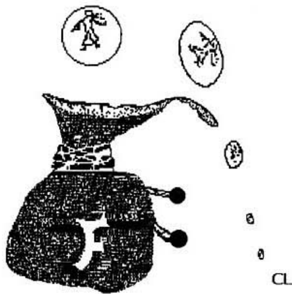
xion des dispositifs périphériques : voir avec profit la démo d'*Artiodactyl Bloc* écrite en *GFA*, présentée sous forme d'un lecteur de blocs de disquettes, dans *Annabella 3*).

-**Le logiciel GFA** était insuffisant sans le compilateur et obligeait à travailler directement en assembleur. Préférez la version anglaise ou allemande du compilateur GFA pour avoir un suivi du service support mais alors votre logiciel ne sera pas en français comme dans la version de *Micro Application*.

En entreprise, je rajoute d'autres problèmes:

-**Le personnel** n'est pas assez qualifié.

-**Le service** est désorganisé (centralisation trop fortes, rigidité des spécialisations, mauvaises définitions des tâches, procédure de circulation des documents incohérente). Il faut alors poursuivre l'analyse jusqu'à la localisation précise des pannes fondamentales.



2/ Recherches des forces et faiblesses

Le diagnostic de l'existant se termine par une synthèse qui va mettre en avant aussi bien les points forts que les points faibles des solutions actuelles. Les points forts pour les améliorer, les points faibles pour créer la différence. On a -maintenant- terminé la partie -ennuyeuse- de l'avant projet.

La suite avec la définition de l'avant-projet de solution au prochain numéro.

Comme promis, voici la nouvelle rubrique. Chaque mois, la question choisie sera extraite de mon courrier pour le point important qu'elle soulève en *GFA*.

GFA, j'ai la solution

-J'ai réalisé en *AmigaBasic* un logiciel que je souhaite traduire en *GFA* pour des besoins de rapidité. Je ne veux pas le détruire car je l'utilise depuis 3 ans. *Marcel de Thiers.*

-Mon frère, je te le dis, ne perds pas ton temps en traduction car c'est non seulement une perte de temps mais de plus, tu vas arriver dans des impasses. La raison toute simple est que l'*AmigaBasic* n'est vraiment qu'une adaptation du basic *Microsoft* complémenté par des fonctions graphiques. Même le *GWBasic* des *PC* est plus performant. De plus, il t'amène à utiliser des *PRINT* et autres *GOTO* antédiluviens ; il n'est pas structuré ; il ne reprend pas la logique *Assembleur.* Ne conserve donc que tes seuls algorithmes (la logique de tes programmes) et recode les entièrement en *GFA* sans tenir compte de tes écritures *AmigaBasic*. Je précise malgré tout que *GFA* te permet de conserver tes vieux fichiers : fais une copie en ascii, puis passe en *GFA* et utilise la rubrique *MERGE* pour garder les routines les plus importantes. Cependant, d'expérience, je te le redis, tu iras droit à l'erreur d'inadaptation GFA : 250% de temps d'exécution en plus.

Et voici l'instant le plus émouvant et devenu maintenant célèbre puisque je vais lancer l'interpréteur GFA. CLIC-CLIC.

Résumé des épisodes précédents :il faut écrire en **français**, mettre un maximum de **commentaires** synthétiques, éviter toutes les abréviations et faire des **copies** très régulières de notre travail sur plusieurs disquettes.

Passons au bout de code *GFA*. Au premier jour, Dieu créa l'écran. Au deuxième jour, il ouvrit la fenêtre et interpella l'être qui se trouvait là ébahie devant tant de merveilles. "Eh, toi, mon fils, où suis-je ?". Dieu cherchait le chemin de sa nouvelle cible et se demandait encore si tout cela était bien vital. Alors il se lança pour l'éternité.

Ca, c'est le cahier des charges, mais comme d'habitude, il y a bel et bien 3 erreurs. Les deux premières ne sont que de simples fautes de syntaxe que nous signalera aussitôt *GFA*. La troisième est plus subtile et amène le plantage du système. Sauvez donc votre programme avant de le lancer. Pour vous aider, je vous indique que cette troisième erreur se situe avant la ligne 13 (Cliqueter le numéro après Test dans la barre de menu puis écrire 13).

Voilà l'exemple qui différencie le *GFA* du *BASIC*. En *GFA*, on ne se sert plus des numéros de lignes. J'aurais du dire "avant la boucle *REPEAT UNTIL*". En Basic, on écrivait des numéros de lignes. En effet, le format d'une ligne Basic est :

```
N°:LONGUEUR:INSTRUCTION(S)...
10:21:PRINT "BONJOUR !":REM écriture
20:23:PRINT "AU REVOIR !":REM écriture
```

Dans ces jargons, la ligne est en réalité conçue comme un **bloc d'instructions** et Numéro est en fait une **étiquette** nommant le bloc. Cela explique la possibilité d'écrire plusieurs instructions sur la même lignes, l'obligation de stocker la **longueur** de ligne par l'interpréteur et la lenteur de ces langages. En C, il n'y a plus de numéro de lignes mais les blocs sont délimités par () ou { }. En *GFA*, cela est beaucoup plus simple. Ce sont les instructions qui obligent, de manière transparente à l'utilisateur, à respecter une délimitation de bloc. Ainsi, il n'y a qu'une instruction par ligne en *GFA* comme en *C ou en Assembleur.*

Revenons au codage. Je confirme vos soupçons. C'est le cinquième nombre qui est incorrect. Pourquoi ? L'instruction *FILESELECT* serait-elle gravement boguée ? Certes elle est boguée, mais ce n'est pas le bogue qui est ici en cause. Voici la vraie vérité : *FILESELECT* est une fenêtre de dialogue, et comme son homologue en assembleur, une **boîte de dialogue** dépend de l'écran en cours. Ici, sa hauteur est plus grande que ne le permet notre écran. Remplacez le nombre de la hauteur par 200 et le programme semblera fonctionner normalement. Quant au bogue, il est impossible à corriger sur d'autres machines que l'*Amiga* : *Franck*, quand vas tu donc nous libérer ce fameux Lock ?

Cet oubli nous vient de l'époque où notre génial *Otroswki* n'avait pas encore assimilé la philosophie de l'*Amiga* et sa manière de programmer proprement. C'était alors un jeune programmeur de *PC* puis d'*Atari* plein d'avenir. Le codage sur *Amiga* étant réservé à l'élite, *Franck* n'osait pas encore s'attaquer à notre machine et confia le cahier des charges à un collaborateur. Ainsi *FILESELECT* se réserve 24 octets pour ses besoins internes grâce à la fonction *Lock* (fonction Open). Il oublie de les libérer. Cela explique que l'icône *GFA* reste parfois après la fin de la session de travail.

Bien. **Remplacez** par 0 le numéro 1 désignant l'écran sur la première ligne de code *GFA*, et supprimez la ligne d'ouverture de fenêtre. Lancez. C'est la surprise. Cet écran est l'écran WorkBench. Par contre, les paramètres le décrivant non pas été pris en compte. Le programme se poursuit et *GFA* s'aperçoit que nous voulons écrire du texte sans avoir défini de fenêtre d'écriture. Vous me ferez Trois Ave et lirez Cinq Sourates et ça passera pour cette fois: *GFA* nous posera sa fenêtre plein écran. En assembleur, crac.

Justement, me dites vous, comment serait le codage en assembleur. Facile, on utilise des structures *C comme on le fait déjà en GFA sans le savoir (GFA est écrit en assembleur mais utilise le WorkBench pensé en BCPL et C). Attention, l'Assembleur est moins lisible et plus complexe. En macro, mettre :*



```
OPENS:
  LEA Structure_Ecran(PC)1,A0          Base du pointeur en A0
  CALLINT OpenScreen                   Ouverture
  TST  D0                              Sait-on jamais
                                       (un petit plus de l'assembleur)
  BEQ FermeEcran                       Je referme l'écran si ça plante
  MOVE.L  D0,Pointeur_Ecran1
  ENDM
CLOSES:
  MOVE.L  Pointeur_Ecran1(PC),A0       pointeur sur l'écran
  CALLINT CloseScreen                  Fermeture
  ENDM
```

Et à la fin de votre codage DEVPAC, mettre :

```
FermeEcran:
  RTS                       En fait, la fin du programme
Structure_Ecran1:
  DC.W0,50                  Bord gauche, bord supérieur
  DC.W640,240               Largeur, hauteur
  DC.W4                     Epaisseur
  DC.B 2,6                  Couleur du stylo
  DC.W$8000                 Mode de résolution de l'écran
  DC.WBEEPING               Type d'écran utilisé
  DC.L  Police              Pointeur police de caractères ou 0
  DC.L  Titre_Ecran1        Pointeur titre ou 0
  DC.L  0                   Gadget
  DC.L  0                   BitMap

PointeurEcran1:
  DC.L  0                   Devine qui qu'est là
Titre_Ecran1:
  DC.B "Attention Annabella change d'adresse",0
```

Je vous avais prévenu que *GFA* est le meilleur langage de programmation. Je rassure cependant les débutants en *DEVPAC*, on peut faire plus simple. On peut aussi créer une fonction qui ressemblera à s'y méprendre à la fonction *GFA OPENS*.

```
'**********************************************************
'* G E S T I O N  B O U R S I E R E - Chapitre 3 : Disquettes   *
'*          2° partie                                            *
'* CONCEPTION DU PROGRAMME Pierre Philippe LAUNAY               *
'* CONCEPTION GRAPHIQUE          Catherine LARDY                *
'* PROGRAMMATION GFA SUR AMIGA04 avril 1991                     *
'**********************************************************
OPENSCREEN 1,0,30,610,20,2,&H8000  ! Ouvre un écran
OPENWINDOW #0  ! Ouvre une fenêtre
accÈs$="DF0:1/"      ! Exemple de chemin impossible pour l'extension .info
vital$="Bourse.GFA" ! - Le miracle du tabernacle en débacle fût un micmac.
REPEAT               ! - Ha non, les commentaires c'est pas pour ça.
  FILESELECT "Fichier à créer"," Lecture ","DF0:",cible$
                     ! - Bon alors je cible,
  chemin.fichier(cible$,accÈs$,vital$)      ! Je demande mon chemin,
UNTIL rÉponsel<>1  ! - Comment ? Ben oui, sinon ça serre à rien
vital.fichier(cible$,vital$)     ! - Il faut être sérieux. Bien Chef, c'est parti :
REPEAT                    ! Lancement pour l'éternité
  TEXT 220,17,DATE$+SPACE$(5)+TIME$! ....Date et heure système
UNTIL MOUSEK=3            ! Sauf si on cliquette les 2 boutons
CLOSEW #0                 ! Fermeture de la fenêtre
CLOSES 1                  ! Fermeture de l'écran
SYSTEM                    ! A bientôt, my dear
PROCEDURE vital.fichier(fichier$,vital$)! Fichier de lancement
  LOCAL espace$           ! Portabilité
  IF UPPER$(RIGHT$(fichier$,LEN(vital$)))=UPPER$(vital$)
                          ! Copyright
    ALERT 0,fichier$+"|"+STRING$(LEN(fichier$),"-")+"lest vital au lancement du logiciel.||SOUHAITEZ VOUS LE MODIFIER ?",2," Nouvel essais | Annulation | Modification ",rÉponsel
    IF rÉponsel=3          ! Sinon modification
      INC rÉponsel         ! Pour prise en compte, 4
    ENDIF
  ENDIF
RETURN
PROCEDURE met.lpp(VAR fichier$)  ! Ajoute l'extension .LPP
  point&=INSTR(0,fichier$,".")   ! Extension LPP
  SELECT point&
  CASE 0                          ! Où est l'extension
    fichier$=fichier$+".LPP"
  DEFAULT
    fichier$=LEFT$(fichier$,point&)+"LPP"
  ENDSELECT
RETURN
PROCEDURE chemin.fichier(VAR fichier$,chemin$,vital$)
                                ! Test de chemin d'accès
  IF fichier$=""                ! Ne pas travailler sur rien
  ALERT 0,"Il faut sélectionnez un fichierlen le cliquetant avec la sourisl|SOUHAITEZ VOUS RECOMMENCER ?",2," Recommencer | Annulation ",rÉponsel
  ELSE
    IF INSTR(0,fichier$,".info")=0      ! Oups !
      fichier$=chemin$+vital$           ! Extension Copyright
    ENDIF
    test.rÉpertoire(fichier$,chemin$)   ! Chemin d'accès
  ENDIF
RETURN
PROCEDURE test.rÉpertoire(VAR fichier$,rÉpertoire$)! Nul part ailleurs
  IF LEN(fichier$)<LEN(rÉpertoire$)
    ALERT 0,"Par sécurité, Artiodactyl vous demandeld'utiliser le répertoire "+CHR$(34)+rÉpertoire$+CHR$(34)+"||SOUHAITEZ VOUS RECOMMENCER ?",2," Recommencer | Annulation ",rÉponsel
  ELSE
    position0l=INSTR(0,fichier$,":")
    position1l=INSTR(0,fichier$,"/")
    IF position1l>1
      position2l=INSTR(SUCC(position1l),fichier$,"/")
    ENDIF
    IF position0l=0
      ALERT 0,"Par sécurité, Artiodactyl vous demandelde préciser le dispositif périphérique.||SOUHAITEZ VOUS RECOMMENCER ?",2," Recommencer | Annulation ",rÉponsel
    ELSE
      IF position1l=0
      ALERT 0,"Par sécurité, Artiodactyl vous demandeld'utiliser le répertoirel"+CHR$(34)+rÉpertoire$+CHR$(34)+"||SOUHAITEZ VOUS RECOMMENCER ?",2," Recommencer | Annulation ",rÉponsel
      ELSE
        IF position2l>position1l
        ALERT 0,"Par sécurité, Artiodactyl ne permet pasIde créer de répertoire.||SOUHAITEZ VOUS RECOMMENCER ?",2," Recommencer | Annulation ",rÉponsel
        ELSE
          IF INSTR(0,fichier$,rÉpertoire$)=0
            ALERT 0,"Par sécurité, Artiodactyl ne permet pasIde travailler en dehors del"+CHR$(34)+rÉpertoire$+CHR$(34)+".||SOUHAITEZ VOUS RECOMMENCER ?",2," Recommencer | Annulation ",rÉponsel
          ELSE
            IF MID$(fichier$,SUCC(position1l),1)=""
              ALERT 0,"Artiodactyl vous demande d'écrirelun nom de fichier aprèsl"+CHR$(34)+rÉpertoire$+CHR$(34)+".||SOUHAITEZ VOUS RECOMMENCER ?",2," Recommencer | Annulation ",rÉponsel
            ENDIF
          ENDIF
        ENDIF
      ENDIF
    ENDIF
  ENDIF
RETURN
PROCEDURE charge.tableau(chaÎne$,espacel,VAR tableau$())
                                        ! Chaîne sera tableau
  LOCAL lettre$,positionl,mot$          ! Portabilité
  FOR lettre&=1 TO PRED(LEN(chaÎne$))! Epellation du mot chargé
    SELECT MID$(chaÎne$,lettre&,1)      ! Quelle lettre
    CASE 10                             ! Délimitation de mots
      IF OR(RIGHT$(mot$,1)=SPACE$(1),mot$="")
                                        ! Est-ce un titre de menu
        tableau$(positionl)=mot$       ! Pas d'espace supplémentaire
      ELSE        ! 4 espaces pour Amiga
        tableau$(positionl)=mot$+SPACE$(espacel)! Nouvelle entrée
      ENDIF
      CLR mot$          ! On recommence
      INC positionl     ! Position suivante
      DEFAULT           ! Lettre normale
      mot$=mot$+MID$(chaÎne$,lettre&,1)! Fabrication du mot
    ENDSELECT
  NEXT lettre&
RETURN
```



POUR EGAYER VOS MONITEURS

Un tour d'horizon des économiseurs d'écrans

Un "screen saver" est un petit programme qui, après avoir détecté un temps d'inactivité de l'ordinateur, affiche un écran noir de façon à économiser le tube cathodique. C'est loin d'être un luxe, surtout pour les Amiga qui restent allumés toute la journée avec un écran qui ne bouge pas beaucoup. Il est fréquent de constater dans ce cas une incrustation de caractères que rien ne peut plus retirer. Mais avouez que rien n'est plus triste (et parfois inquiétant) qu'un moniteur désespérément noir, alors voyons comment on peut y remédier...

La liste d'utilitaires qui suit est loin d'être exhaustive et si vous avez déniché un économiseur d'écran original, n'hésitez pas à m'en faire part!

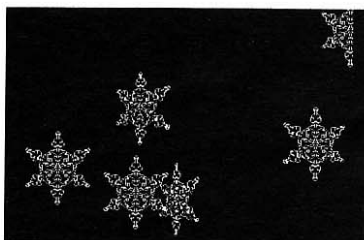
Blankette (*Fish 475*, 1280 octets)

Sans aucune prétention, ce n'est certainement pas *Blankette* qui retardera le tâches en cours sur votre *Amiga*: celui-ci se lance à une priorité très basse et occupe moins de 2K... Il ne fait que réduire l'intensité de votre écran (en divisant l'intensité de toutes les couleurs par deux). Ce n'est donc pas vraiment un *screen-blanker* mais plutôt un *screen-saver*. Le source en assembleur est inclus.

Blizzard (10908 octets)

Blizzard est un peu plus évolué que *Blankette*: en cas d'inactivité, il affiche des gros flocons de neige qui descendent de votre écran. Quand vous le lancez, il vous propose un menu rapide permettant de sélectionner la durée à partir de laquelle il s'exécute et les couleurs que prendront les flocons (blanche, rouge et verte ou multicolore). Pour le désactiver, il suffit d'appuyer sur *HELP* lors de son exécution.

Pyro (*Fish 199*, 16276 octets)



Un nom qui semblera familier aux utilisateurs de *Mac*. Il s'agit comme vous pouvez vous en douter d'un feu d'artifice, mais très différent de celui que vous avez peut-être vu sur les *Mac*. Très simple d'utilisation (on le lance en spécifiant en secondes le délai à partir duquel il s'exécute), il affiche néanmoins parfois des écrans très jolis, car il s'ouvre un écran sur cinq bitplanes (trente-deux couleurs). Les effets moirés obtenus sont parfois très agréables à regarder. Mon préféré.

StarBlanker (*Fish 308*, 7000 octets)

Celui-ci vous affiche un champ d'étoiles après une période d'inactivité, un peu comme si vous vous trouviez dans le cockpit d'un vaisseau spatial et que vous voyiez défiler les astres autour de vous. Il existe deux scrollings différents et *StarBlanker* en sélectionnera un au hasard à chaque fois. *StarBlanker* se distingue quelque peu des autres par sa façon de déterminer la période d'inactivité. Il utilise pour ceci une variable d'environnement ***SBTIMEOUT*** que l'on règle par le ***setenv*** de l'*Amigados*. Un autre point intéressant que je n'ai vu sur aucun autre utilitaire de ce genre: il est possible de forcer l'affichage du champ d'étoiles en appuyant simultanément sur *ALT-droite*, *SHIFT-droite* et *B* à n'importe quel moment (pour le désactiver, *X* à la place de *B*). C'est une caractéristique assez utile quand l'on sait que l'on va quitter l'*Amiga* pendant une longue période et qu'il est donc inutile d'attendre le délai pour économiser le moniteur.

Je passe maintenant en revue trois autres utilitaires de ce genre un peu plus évolués: ils ne se limitent pas à éteindre l'écran mais apportent d'autres améliorations dont il devient très rapidement impossible de se passer quand on a commencé à les utiliser. Je résume rapidement tout ce que ces programmes ont en commun:

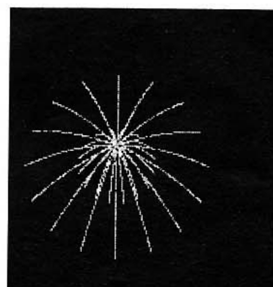
- Extinction de l'affichage
- Accélération de la souris
- Disparition du pointeur après une certaine période
- Passage d'une fenêtre au premier plan aprés un ou plusieurs clics (*Sunmouse*)
- Cyclage des écrans
- Lancement d'une commande par combinaison de plusieurs touches
- Possibilité de désactiver n'importe laquelle de ces caractéristiques sur la ligne de commande.

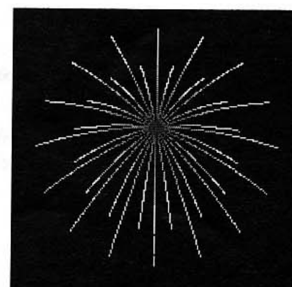
QMouse (*Fish 262*, 3900 octets)

Outre sa taille, qui en fait le plus petit utilitaire de ce type (il n'utilise pas de *handler* et autres fichiers auxiliaires, si ce n'est un fichier de configuration), *QMouse* a trois caractéristiques intéressantes.

- D'abord, la possibilité d'enregistrer et de reproduire une séquence de touches au clavier. On lance et on arrête l'enregistrement avec *ALT-ESC* et on reproduit la séquence avec *ALT-RETURN*. Ce procédé entre en concurrence avec l'historique du *Shell* ou encore avec un programme comme *Snap* (qui permet de capturer du texte sur l'écran et de le recopier ailleurs) mais il peut se révéler extrêmement utile quand aucune de ces facilités n'est utilisable (par exemple pour enregistrer la séquence *Amiga droite-S* et *Amiga-droite-Q* pour quitter la majorité des éditeurs de texte rapidement).
- Ensuite le cyclage des écrans est accompli de la manière la plus simple du monde: *Amiga gauche-M*, où que vous vous trouviez. La plupart des utilitaires de ce genre requièrent que votre souris se trouve sur un écran et non sur une fenêtre pour passer à l'écran suivant.
- Une minuscule horloge apparaît pendant l'exécution du programme.
- Utilise un *CLI* en tâche de fond. Ceci peut paraître un peu étrange mais est très bien pensé. Les autres utilitaires qui lancent un nouveau *CLI* ne possèdent pas de répertoire par défaut, pas de *PATH*, pas de taille de pile (je parle d'un vrai *CLI*, pas des *shells* plus évolués qui existent).

Le seul petit reproche que je pourrais adresser à *QMouse*, mais il est vraiment minime, est que parfois, lors de grands mouvements de souris, le pointeur reste quelque peu à la traîne, se déplaçant de façon un peu saccadée. Mais c'est vraiment trois fois rien, et probablement dû au fait que *QMouse* n'utilise pas de *handler* externe. Mais pour sa taille, c'est véritablement un outil excellent!



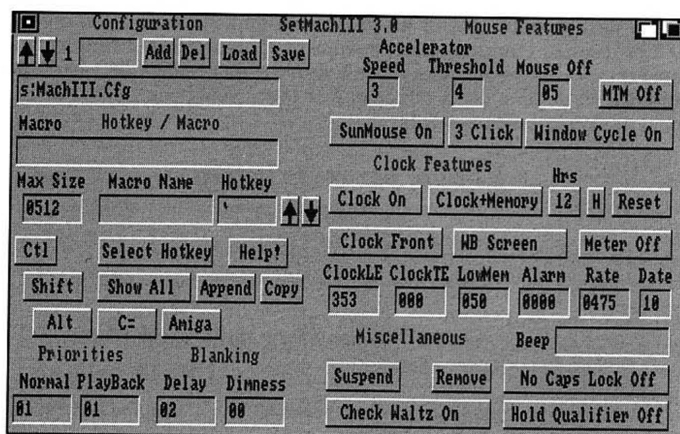


DMouse *(Fish 407, 421,* 10392 octets)

Inutile je pense de m'attarder sur *DMouse*, le très célèbre programme de *Matt Dillon*. Je pense que c'est le premier programme de ce genre qui soit sorti et à ce titre, il possède toutes les fonctions de base sans beaucoup d'innovations, même dans la dernière version à ce jour (1.24, octobre 1991). Il y a cependant un point qui est susceptible d'intéresser les programmeurs: l'existence d'un port public créé par *DMouse* et que celui-ci surveille en vue d'éventuels messages. C'est ainsi que vous pouvez envoyer des messages à *DMouse* pour lui donner des ordres. Mais je ne vais pas entrer dans ces considérations techniques. La distribution inclut les sources qui, comme tout ce qu'écrit *Matt Dillon*, est une source précieuse d'informations pour qui veut comprendre comment l'*Amiga* fonctionne.

MachIII *(Fish 378, 471,* 32752 octets)

Il s'agit probablement du plus achevé et du plus sophistiqué des *"mouse busters"*. Lorsque vous le lancez, une petite fenêtre apparaît dans le coin de votre *Workbench* en affichant alternativement la date et la mémoire disponible. En cliquant avec le bouton droit sur cette fenêtre, vous faites apparaître le très joli panneau de réglage que vous pouvez admirer sur la photo. Cela vous donne une idée du nombre de caractéristiques configurables à votre disposition. Parmi celles-ci:



- Horloge configurable de dizaines de façons différents, incluant un chrono pour mesurer un temps (connexion minitel ou transfert, par exemple) ou avertisseur de mémoire basse.
- Quand vous tapez du texte, le pointeur disparaît, partant du principe que vous aurez rarement à utiliser simultanément le clavier et la souris. Je me demande pourquoi personne n'a jamais pensé à ça! Et de toute façon, le pointeur réapparaît au moindre mouvement de souris.
- Quand vous cliquez sur le bouton droit de la souris, signifiant que vous désirez sélectionner un menu, le pointeur saute automatiquement dans la barre de menu, ce qui vous épargne le voyage...
- Enregistrement et restitution de macros (clavier et souris).
- Support *Arexx*
- L'écran peut soit s'atténuer (*cf. Blankette*) soit s'éteindre complètement en affichant une *"valse de logos"* (deux logos *Commodore* se baladant sur l'écran).
- Remplacement du beep par un son prédéfini.

A noter que la taille du programme est celle de la version *"unregistered"*, et que celle-ci est bridée par une fenêtre qui apparaît au lancement et reste à l'écran une vingtaine de secondes sans que vous puissiez la retirer, ce qui restreint considérablement l'usage. La version enregistrée est disponible pour $15 auprès de l'auteur.

Voilà, il ne vous reste plus qu'à faire votre choix. Tous ces programmes ayant leurs avantages et inconvénients, la meilleure solution consiste à prendre de chacun les caractéristiques qui le distinguent des autres.

Cédric

LE COIN C

Ce mois-ci, je vous propose, et pour pas plus cher que d'habitude, de devenir en toute simplicité le Maître du Temps. Puisque le métier de maître d'école est de moins en moins prisé, le Maître de Bagdad ridiculisé, le maître du Monde menacé par le Maître de l'Univers, le Maître des Clefs embarqué par SOS Fantômes, le mètre soixante-dix dépassé par le mètre quatre-vingts, devenir Maître du Temps présente certains avantages.

La Formule

La formule que je vais vous livrer vous permettra à votre guise de raccourcir ou de dilater l'écoulement du temps (pour un espace-temps donné, mais çà, vous vous en doutiez, bien sûr). Je vous suggère quelques utilisations:

- Raccourcir l'attente entre deux numéros consécutifs d'*Amiga-News*,
- Ramener à quasiment zéro la durée d'une compilation sous Lattice (quel pied),
- Augmenter la durée et donc le plaisir que vous apporte la lecture du *Coin C* ou toute autre activité au choix,
- Etirer la durée des week-end à cinq jours et compresser celle des jours de travail à deux jours,
- Rallonger notablement le temps de changement de pneumatiques d'*Ayrton Senna* au prochain *Grand Prix* (Je ne vous dis pas quel triple champion du monde de Formule 1 m'a suggéré cette idée),
- Faire défiler très rapidement le temps qu'il reste à vivre à *Vanessa Paradis*, etc...

Seule limite à ma méthode, je n'ai pas encore réussi à ramener la durée du service militaire en dessous de douze mois; mais j'ai quelque espoir que cette amélioration figure dans la Version 2.0.

Pour arriver à ce résultat fabuleux, un tout petit programme dont l'objet est de mesurer la rapidité d'une routine. Je l'ai donc appelé: *Laboratoire Avancé de Recherches sur les Vitesses d'Exécution* ou *L.A.R.V.E.* (J'adore les noms pompeux et les sigles ridicules (mais je me soigne)).

Sérieusement maintenant, (parce que au prix auquel je suis payé, je ne suis pas là pour déconner, par Toutatis) ce programme appelle répétitivement un sous-programme de votre choix pendant un temps donné. Connaissant la durée du test et le nombre d'appels du sous-programme, on peut en déduire son temps d'exécution. Pourquoi ne pas chronométrer tout simplement la durée d'un appel de la routine?

Là, j'avoue que, de votre part, cette question me surprend. Sans vouloir entrer dans des considérations trop techniques, (car *Anews* est, comme dit *Michel Chevalet*, un magazine de vulgarisation) il faut savoir que le temps se mesure avec une horloge. Eh oui, même dans un ordinateur, c'est plus pratique qu'une clepsydre ou un cadran solaire. Manque de chance, l'horloge de notre *Amigadoré* est de conception *Yankee* et non pas *Helvétique*. C'est dommage car *Longines* nous aurait peut-être fourni un outil plus commode que *Commodore* (sic).

Bref, n'épilogons pas (si je peux me permettre cette expression à la limite de la familiarité), l'heure récupérable par la fonction système *CurrentTime* n'est précise qu'au millionième de seconde (ou microseconde pour ceux qui ont fait des études). Bon, ça ne serait pas si mal si *Commodore* ne nous prévenait dans son *ROM Kernel*: l'heure n'est mise à jour que, au mieux, soixante fois par seconde, c'est-à-dire, s'il n'y a rien d'autre à faire, et généralement beaucoup moins souvent, dans le cas où l'ordinateur est occupé à autre chose.

Voilà pourquoi, si l'on comparait l'heure avant l'appel de la routine à tester et l'heure après, on aurait de grandes chances de trouver un résultat aberrant. Voire même un écart nul si l'heure n'a pas été mise à jour pendant l'appel de la routine, ce qui est possible si la routine est courte. Et un temps d'exécution nul, cela n'a pas de sens (sauf si vous êtes équipés de la carte accélératrice Transputer Supraconducteur à Arséniure de Gallium de chez *Batchman Computer* mais çà, c'est pour le prochain *Coin C*).

Voyons maintenant le listing en détail:

-Une définition de macro (DUREE) permet de fixer la durée du test. Plus il est long et plus la mesure est précise mais ce n'est pas la peine de le faire durer deux heures, surtout si la routine est courte et si vous êtes pressé (Si vous n'êtes pas pressé, vous pouvez le faire durer dix heures, vingt-quatre, quarante-huit heures, voire plus...).

-L'ouverture de la librairie *Intuition* donne accès à la fabuleuse fonction *CurrentTime*, le moteur de notre laboratoire spatio-temporel.

-Avant de passer à l'action, les agents de *Mission Impossible* mettent toujours leurs montres à l'heure. J'applique moi aussi ce secret de la réussite: pour être certain que le chronométrage sera correct, il faut commencer dès que l'horloge est mise à jour. Si l'on ne prenait pas cette précaution, l'heure de départ serait antérieure au départ réel et le calcul serait faussé. Ici, avec la séquence "A vos marques, Prêt, Partez", on est certain de bien connaître l'heure du départ puisqu'on ne commence qu'immédiatement après un changement d'heure. (Ouf, par ici mon magnésium...)

-Vient ensuite la séquence à chronométrer: c'est ici que vous insérez la routine que vous voulez tester. A titre d'essai, j'ai placé un ***printf("A")*** qui, vous pourrez le vérifier, dure (sur mon Atari) 10535s soit à peu de choses près un centième de seconde. (C'est une blague, je n'ai pas d'*Atari*)

-Après la fin de la séquence à chronométrer, il faut vérifier que l'on n'a pas dépassé la durée du test. Si c'est le cas, on s'arrête.

-Enfin, on calcule la durée de chaque cycle. C'est le temps qui sépare le début de la fin, divisé par le nombre de cycles et multiplié par un million pour obtenir un résultat en microsecondes. On enlève 70 à ce résultat. Pourquoi donc, je vous prie, hmmm? Tout simplement parce que 70 microsecondes, c'est la durée d'un cycle "vide", la durée minimale des opérations à effectuer à chaque cycle pour vérifier que le test doit s'arreter ou continuer.

Et hop, par ici le listing

```
/* L.A.R.V.E.: Laboratoire Avancé de Recherches sur les Vitesses d'Exécution
*/
#include <stdio.h>
#include <intuition/intuition.h>
#define DUREE 15
/* Durée en secondes */
unsigned long depsec, depmic, dep1, mic1, finsec, finmic, nbop;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
void main() {
    ntuitionBase = (struct IntuitionBase *) OpenLibrary("intuition.library",0);
    printf("Attention: %d secondes de patience...", DUREE);
    printf(" Départ!");
    nbop = 0;
/* A vos marques... */
    CurrentTime(&dep1, &mic1);
    do
        CurrentTime(&depsec, &depmic);   /* Prêt ? */
    while (depsec == dep1);
/* Partez! */
    do {
/* Début de la séquence à chronométrer */
        printf("A");
/* Fin de la séquence à chronométrer */
        nbop++;
        CurrentTime(&finsec, &finmic);
    } while ((finsec - depsec) < DUREE);
/* Top chrono! */
    printf(" Fin");
    printf("L'opération a été effectuée %d fois,soit %d s par
itération.",nbop,1000000*(finsec-depsec)/nbop-70);
    CloseLibrary(IntuitionBase);
}
```



Bien, je vais vous laisser vous amuser à optimiser vos petites routines. Naturellement, je précise que ce programme a été compilé sous Lattice et testé: il fonctionne. Enfin, n'oubliez pas que l'Amiga est une machine multitâches (je ne dis pas çà pour vous) et que, par conséquent, les temps que vous obtiendrez pourront éventuellement varier si d'autres processus tournent par derrière (et je ne pense pas *forcément* à un virus...).

Bon, la Maîtrise du Temps étant acquise, je m'attaque sur le champ à celle de l'Espace, et lorsque je serai le Maître de l'Espace-Temps, je pourrai réviser pour ma maîtrise d'*Informatique*, mais çà, c'est autre chose...

Batchman

de 0 à 100, 6"5 (départ arrêté)

Modes Graphiques de l'AmigaOs 2.0 et de l'Enhanced Chip Set (ECS)

par Peter Cherna, ingénieur logiciel CommodoreAmiga Inc.

"Suite à une requête spécifique que j'ai reçue et devant une certaine confusion générale, j'ai pensé qu'une discussion sur l'intégralité des modes supportés par l'ECS et l'AmigaOS 2.0 pourrait être utile."

Notes sur les couleurs:

A) 2, 4, 8, 16, 32, 64 (Extra Half Brite), ou HAM, sur une palette de 4096 couleurs.

B) 2, 4, 8 ou 16 sur une palette de 4096.

C) 2 ou 4 sur une palette de 64

D) 2 ou 4 teintes de gris.

Type du signal:

NTSC: Requiert un moniteur de type NTSC (1080, 1084, télévision, et certains moniteurs PAL supportant le NTSC).

PAL: La plupart des moniteurs multi-scans (*Ed: multi-scan semble égaler multi-sync)* supportent les NTSC. Requiert un moniteur de type PAL (PAL 1080, 1084, télévision, et certains moniteurs NTSC supportant le PAL). La plupart des moniteurs multi-scans supportent le PAL.

VGA: Requiert un moniteur de type VGA ou multi-scan.

A2024 (NTSC): Requiert la version NTSC du moniteur A2024.

A0224 (PAL): Requiert la version PAL du moniteur A2024.

Désentrelacement: Signifie qu'au lieu de produire deux champs en alternance à 60 (NTSC) ou 50 (PAL) champs par seconde (30 ou 25 pleins écrans par seconde), le désentrelaceur bufferise un champ et le produit en même temps que l'autre, résultant en 60 ou 50 pleins écrans par seconde, sans scintillement.

Doublement du scan: Signifie qu'un champ simple (non entrelacé) est produit deux fois plus rapidement et est dupliqué sur les lignes adjacentes. Le résultat est un écran en couleur avec aucune ligne de scan visible.

Désactiver: Le mode SuperHires requiert que vous désactiviez le désentrelaceur. Dans ce cas, la sortie du connecteur 15 broches deviendra NTSC ou PAL, et ne sera plus doublée en scan ou désentrelacée. Si vous laissez le désentrelaceur branché, vous obtiendrez un affichage désentrelacé ou doublé en scan, bien que vous ne voyiez tous les deuxièmes pixels que horizontalement, étant donné que le "enhancer" échantillonne pour 640 (plus l'overscan) pixels par ligne et non les 1280 qui sont générés (NdT: si vous n'avez pas compris cette phrase, inutile de la relire: je n'ai rien compris non plus...).

Fait passer: Signifie que le désentrelaceur détecte ces modes et les fait passer directement à travers le connecteur VGA 15 broches.

N/A (non applicable): Parce que l'A2024 se branche sur le connecteur vidéo 23 broches, et non sur le désentrelaceur et son connecteur 15 broches.

Notes:

1) Requiert un Amiga NTSC ou n'importe quel Amiga avec la Super Agnus.

2) Requiert un Amiga PAL ou n'importe quel Amiga avec la Super Agnus.

3) Requiert Super Agnus, Super Denise et l'AmigaOS 2.0.

4) Idem.

5) Requiert l'A2024 NTSC (avec JumpStart ou avec AmigaOS 2.0.

6) Requiert l'A2024 PAL (avec JumpStart ou avec AmigaOS 2.0.

7) Ces modes occupent deux fois la hauteur du mode Hires équivalent, aussi le SuperHires entrelacé 4 couleurs est-il comparable en hauteur à l'entrelacé Hires 16 couleurs. De la même façon, il n'y a qu'un sprite disponible.

Mode	Taille	Couleurs	Signal	Désentrelaceur	Notes
Lores	320x200	(A)	NTSC	Double le scan	(1)
Lores-Interlaced	320x400	(A)	NTSC	Désentrelace	(1)
Lores	640x200	(B)	NTSC	Double le scan	(1)
Lores-Interlaced	640x400	(B)	NSTC	Désentrelace	(1)
Lores	320x256	(A)	PAL	Double le scan	(2)
Lores-Interlaced	320x512	(A)	PAL	Désentrelace	(2)
Lores	640x256	(B)	PAL	Double le scan	(2)
Lores-Interlaced	640x512	(B)	PAL	Désentrelace	(2)
SuperHires	1280x200	(C)	NTSC	désactiver (*)	(3,7)
SuperHires-'lace	1280x400	(C)	NTSC	désactiver (*)	(3,7)
SuperHires	1280x256	(C)	PAL	désactiver (*)	(3,7)
SuperHires-'lace	1280x512	(C)	PAL	désactiver (*)	(3,7)
Productivity	640x480	(C)	VGA	fait passer	(4,7)
Productivity-'lace	640x960	(C)	VGA	fait passer	(4,7)
A2024-10Hz	1008x800	(D)	A2024	(NTSC) N/A	(5)
A2024-15Hz	1008x800	(D)	A2024	(NTSC) N/A	(5)
A2024-10Hz	1008X1024	(D)	A2024	(PAL) N/A	(6)
A2024-15Hz	1008x1024	(D)	A2024	(PAL) N/A	(6)

Explication des colonnes

Taille:

Donne la taille nominale de chaque mode. Les codes habituels NTSC et PAL peuvent être affichés en Overscan. Les modes SuperHires NTSC et PAL peuvent également être affichés en Overscan, mais proportionnellement moins que le NTSC en mode PAL. Les deux modes Productivité peuvent également être affichés en Overscan. Les modes A2024 n'ont pas cette possibilité

Désentrelaceur:

Il s'agit d'un circuit sur la carte mère de l'A3000 qui fonctionne avec un moniteur de type VGA ou multi-scan.

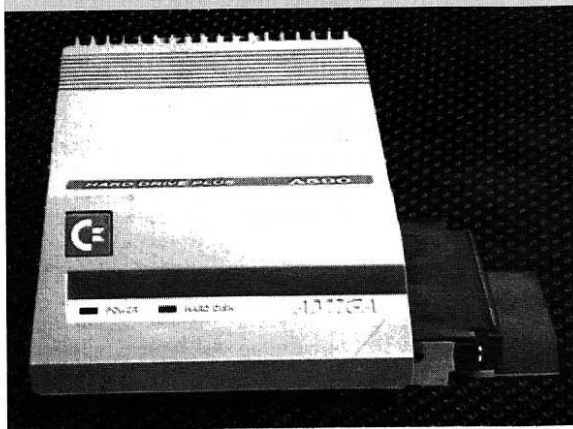
Quand il est activé, le désentrelaceur produit une sortie compatible VGA sur son connecteur 15 broches, de ce qui serait du mode NTSC, PAL ou encore VGA du connecteur vidéo de la broche G. Pour l'utiliser, vous devez avoir un moniteur de type VGA ou multi-scan.

Autres modes

Pour ne rien oublier, je devrais préciser qu'il existe également des membres de moindre importance de la famille Productivity qui produisent des signaux de type VGA, et qui possèdent une résolution de 320x480, 320x960 (entrelacé), 160x480 et 160x960 (entrelacé). Ces modes sont relativement "gratuits" étant donné que nous avons le mode Productivity, mais ils ne présentent pas un grand intérêt.

traduit par Cédric BEUST

Disque Dur A590: Comment démarrer sans un grain de Fast RAM



Messieurs,

Pensant bien faire et fortement encouragé par les vendeurs j'ai récemment fait l'achat du disque dur A590 pour mon Amiga 500 en vue d'améliorer ses performances. Hélas depuis son installation, la plupart des jeux que je possède ne se chargent plus! Le vendeur me dit ne rien y comprendre...

***Robert De Nul** (91)*

XavierL.: Si il s'agit d'une déficience Hardware de la machine ou de l'A590 il suffit soit d'enlever l'A590 et charger le jeu pour constater ou non son disfonctionnement soit de contacter le vendeur du jeu en question pour lui demander si oui ou non un problème d'incompatibilité existe entre le jeu et votre configuration. Tout bon vendeur de jeu doit vous demander avant l'achat de quelle configuration vous disposez afin de prévenir d'éventuels problèmes. Pour ma part je n'ai pas de problèmes particuliers avec l'A590 lorsque je "boot" sur un disk, mais en bootant sur le disque dur quelques programmes refusent de fonctionner (je pense aux pages "UP et Down" de ***PPMore*** l'utilitaire de la version domaine public du célèbre compacteur ***PowerPacker*** de Nico François). Essayer aussi de déconnecter les ROMS AutoBoot (face arrière de l'A590) ou de désactiver la FAST (Nofast). Mais je pense pour ma part qu'il doit sans doute s'agir d'un problème hardware. L'A590 reste un disque dur au rapport qualité/prix plus que convenable dont je pense la plupart des utilisateurs sont satisfaits. Essayer aussi un anti-virus on ne sait jamais. (Même si la probabilité de cette dernière possibilité me semble très faible).

Et voici comment désactiver toute la FAST d'un A590 au reset afin de "booter" un disk (ou l'A590) en 512K sans un grain de FAST:

```
MAGIC_ROMEND = $1000000 (END_ROM)
MAGIC_SIZEOFFSET = -$14
DeviceNode = 350
CoolCapture = 46
ExecBase = $4
AllocMem = -198
SuperState = -150
AllocAbs = -204
FindName = -276

Main:
  movem.l a0-a6/d0-d7,-(sp)
  move.l ExecBase.w,a6
      move.l #$7e000,a1       ;J'impose ma place en mémoire
      move.l #Fin-main,d0     ;pour ne pas être éliminé au Reset
      jsr AllocAbs(a6)        ;J'alloue donc en un endroit
      lea main(pc),a0         ; $7e000 absolu en mémoire
      lea $7e000,a1
      move.l #Fin-Main,d0     ;Je me recopie gentiment
Copie: move.b (a0)+,(a1)+     ;à ma place
      dbra d0,Copie           ;c'est à dire en $7e000
      pea $7e000+Saut-Main    ;JMP en saut
      rts
Saut: lea Reset(pc),a0        ;Je dévie CoolCapture()
  move.l a0,CoolCapture(a6) ;prudent je recalcule mon CheckSum
  bsr.s CheckSum            ;parce que grand timide je ne veux
  movem.l (sp)+,a0-a6/d0-d7 ;pas saluer Mr. Gourou Méditation
  rts                       ;Je retourne à ma petite vie tranquille

CheckSum:                     ;C'est nul la vie sans checksum...
      lea 34(a6),a0           ;Le CheckSum se calcule de 34(a6)
  clr.l d1                    ;à 82(a6)
  move.w #$0016,d0
  CalcCheck: add.w (a0)+,d1 ;Une bête addition
      dbf d0,CalcCheck        ;(au sens humain du terme)
  not.w d1          ;Je m'inverse : résultat non pas
  move.w d1,82(a6) ;de l'anti-matière mais bien le CheckSum
  rts

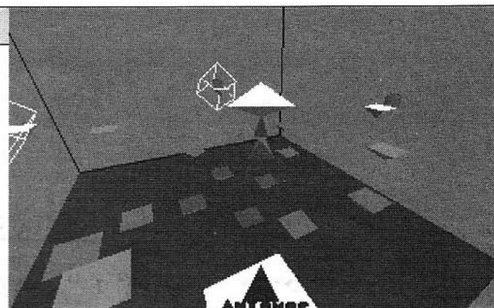
RESET:
  movem.l a0-a6/d0-d7,-(sp)
  move.w #$00f0,$dff180 ;Coucou je suis là! (Flash écran vert)
      btst #$6,$bfe001        ;Boutton gauche de la souris?
      beq.L Remove            ;Oui on vire tout!
      move.l ExecBase.w,a6
      lea NewDoIo(pc),a0
      move.l -454(a6),$7e000+OldDoIo-Main
      move.l a0,-454(a6)
  movem.l (sp)+,a0-a6/d0-d7
  rts                   ;Fin CoolCapture()
NewDoIo:
      move.l a1,$7e000+StrucIO-Main ;Sauve Structure IO
  movem.l a0-a6/d0-d7,-(sp) ;Sauve registres
      move.l ExecBase,a6
      lea DeviceNode(a6),a0   ;Node des devices placés
      lea NomDevice(pc),a1    ;dans une liste
      jsr FindName(a6)  ;cherche NomDevice dans liste
      move.l d0,$7e000+PremDev-Main ;Pointeur sur le device ds var.
      move.l $7e000+PremDev-Main,a0
      move.w 10(a0)+,d0       ;Nom de la structure Node du device
      move.l $7e000+StrucIo-Main,a1 ;à comparer
      move.l 10(a1),d1  ;avec le nom de la structure IO sollicitée
      cmp.w d0,d1       ;"xt.d" = "xt.d" ?
      beq.s Allocate    ;Oui alors on peut allouer (but du jeu)
      bra.s Sort        ;non on attend
Allocate:
  move.l #$400,d0   ;1k octets
  move.l #$04!$05,d1  ;modalité: rien que de la fast
  move.l ExecBase.w,a6
  jsr AllocMem(a6)      ;J'alloue de la mémoire
  cmp.l #0,d0           ;Encore de la FAST?
  bne.s Allocate        ;Oui je continue (pas = 0)
      move.l $7e000+OldDoIo-Main,-454(a6)
Sort: movem.l (sp)+,a0-a6/d0-d7
      dc.w $4ef9              ;code machine "JMP"
OldDoIo: dc.l 0               ;saut en OldDoIo

Remove:                 ; Grand nettoyage!
      move.l ExecBase.w,a6
      move.l #"BOUM",50(a6) ;valeur magique...
      lea Branchement(pc),a5
```

ALPHA WAVES

Alpha Waves édité par Infogrames. Voici un soft que l'on peut qualifier sans hésitation d'original et intéressant! Ce programme, mi aventure mi arcade (hum!) est censé contrôler nos émotions et notre psychisme par les couleurs employées ainsi que les sons. Je dis censé car personnellement je ne me suis pas transformé en Bouddha devant un écran violet, mon développement spirituel ne s'est pas sensiblement accru quand je me suis trouvé face à différents tons de bleu.... mais toutefois il est indiscutable que toutes ces couleurs en elles mêmes, et par leur succession, donnent au soft un attrait particulier. Donc bravo!

En commençant la partie vous avez à choisir le "programme" parmi 12: et là on en revient à ce que je disais plus haut: vous pourrez stimuler votre sens de l'orientation, ou développer votre énergie, ou encore entrer dans le monde des rêves...et j'en passe. Je vois d'ici que vous ne comprenez par encore grand chose...c'est normal, ne vous inquiétez pas. Après avoir choisi votre programme, vous allez entrer dans un labyrinthe correspondant à votre choix, c'est à dire comprenant les couleurs et les ondes faisant apparaître les émotions souhaitées. Le but du jeu (j'en vois qui sont soulagés...) est de découvrir toutes les salles composant ce labyrinthe. Deux modes de jeu sont possibles: le **mode arcade** où un compte à rebours vient vous inviter à aller le plus vite possible et à ne pas se pâmer devant la jolie-couleur-dont-est-recouvert-le-mur-et-qui-vous-stimule-agréablement-l'hypophise-centrale. Le second mode est le **mode émotion** où toute notion de temps disparaît, et où vous n'avez plus qu'à voyager dans ce monde enchanteur au gré des ondes et des couleurs. Dans le mode arcade vous pouvez jouer en solo ou à deux. Dans ce cas là l'écran est coupé en deux et chacun pourra aller où bon lui semble mais le temps est commun aux deux joueurs. Vous piloterez un mobile qui ne rebondit que sur les dalles de couleurs sur le sol et en suspension dans les immenses salles composant le labyrinthe. Si vous ratez une dalle vous retomberez sur le sol sans dommage mais vous devrez refaire tout le chemin pour arriver aux portes qui, bien entendu, se trouvent en haut des pièces.



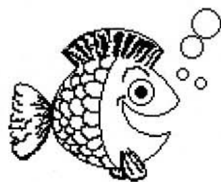
Du point de vue graphique c'est du 3D vectoriel formes pleines. C'est assez joli à voir. L'animation est correcte lorsque l'on joue seul, mais attention au jeu à deux...Gloups...bonjour le temps de réaction. Une fois de plus, inutile de compter sur un quelconque 68010, 20 ou 30 pour fluidifier l'anim, le programme se bloque à la présentation, c'est très regrettable.

Côté son, les bruitages sont sobres mais propres, et participent très bien à l'ambiance régnante. Une option musique est à votre disposition, mais heuuuu.... vous n'avez qu'à mettre le volume à 0 et vous obtiendrez le même effet... Bravo, ça fait sérieux les options fantômes...

Ce jeu fait partie de ce qu'ils appellent eux mêmes "new age", pourquoi pas... Les effets sont fort réussis et l'ambiance, même si elle n'est pas transcendante, n'en est pas moins prenante. Bravo donc pour ce soft très original qui détend parfaitement. Il faut l'essayer.

Fireball
in the New Age

DOMAINE GRAND PUBLIC



FISH #424

AutoCLI:

Un programme 'PopCli' qui fonctionne avec le Workbench 2.0. Supprime aussi le bug qui faisait se planter un Amiga pal essayant d'ouvrir un Cli de plus de deux cent lignes en hauteur. D'autres caractéristiques comprennent la possibilité de programmer les touches de fonction, et de faire s'exécuter des scripts du directory s:. Version 1.88, update de la version 1.6 sur la Fish 399 avec plus d'améliorations. Exécutable seulement. Auteur: Nic Wilson.

MED:

Nouvelle version de cet éditeur de musique du style Sound tracker, plus facile à utiliser. Une musique peut comporter jusqu'à 50 blocs. Les fonctions d'édition comprennent les classiques 'cut/ paste/copy' de pistes ou de blocs, le changement du tempo, du vibrato, des (des)crescendo, et du volume. De plus le Midi n'a pas été oublié. Un excellent programme. Version 2.13, update de la version 2.0 de la Fish 349. Exécutable seulement. Auteur:Teijo Kinnunen.

TurboTitle:

Un programme de sous-titrage de films. Version 0.71, exécutable seulement. Auteur: Robert Jenks.

FISH #425

A-Gene:

Version démo d'un programme de base de données généalogique. Quelques options bien utiles ne sont hélas pas présentes dans cette démo, comme par exemple l'édition des enregistrements, la possibilité d'importer des fichiers Digiview. Nécessite 1 Mo, et une imprimante et un second lecteur de disquettes seront les bienvenus. Version 3.10, exécutable seulement. Auteur: Mike Simpson.

CheckBook:

Un programme d'aide à la gestion de vos transactions bancaires. Version 0.9, exécutable seulement. Auteur: Jeffrey Almasol.

DownHill:

Un jeu d'arcade simulant le ski alpin. Vous pouvez descendre tout type de terrain, tout en ramassant des bonus et sautant par dessus rochers, troncs d'arbres, taillis, etc... et en évitant les beaux sapins bien sûr. La vitesse va croissant et plus vous résistez, plus vous marquez de points. Se contrôle au joystick. Exécutable seulement, ne fonctionne que sous système 1.3. Auteur: David Alves.

Headgames:

Un 'Shoot'em up' réalisé à l'aide du 'Shoot'em up Construction Kit'. Vous devez ici abattre des têtes digitalisées. Etonnant non? Exécutable seulement. Auteur: Neil Sorenson.

FISH #426

Conman:

Encore un programme très célèbre et très utile! Voyez les articles de Zorglub si vous n'êtes pas convaincu. C'est le remplaçant indispensable du console-handler standard de votre Amiga. Cette révision est la 1.3e, update de la version 1.3 de la Fish 165. Les changements concernent des mises à jours pour le Workbench 2.0 (refresh et cut/paste) et des améliorations sur les changements de taille des fenêtres. Exécutable seulement. Auteur: William Hayes.

Metro:

Construisez votre métro! Vous êtes le responsable du projet Metro de la ville. Vous devez construire un système de transport urbain ferroviaire efficace. Soyez prudent ou la ville court à la ruine. Exécutable seulement, source disponible auprès de l'auteur. Auteurs: Mark Thomas et David Townsend.

RickParksArt:

Une collection des oeuvres de l'un des plus grands artistes sur Amiga. De superbes images dessinées à la main: 'Clipper', 'Bryce', 'Mickey', 'Lion', ...etc. Auteur: Rick Parks.

FISH #427

BlackJack:

Un programme de simulation de Blackjack, pouvant rivaliser avec n'importe quel Blackjack au monde. Permet l'utilisation de la plupart des tactiques les plus répandues, ainsi que leur édition. Possède des tables codées de stratègie pour apprendre les secrets de ce jeu. De 1 à 7 joueurs, y compris l'ordinateur. Possède aussi une aide accessible à tout moment, un mode démo et un mode entraînement. Version 1.01, exécutable seulement. Auteur: Dan Cogliano.

Chemesthetics:

C'est un programme qui dessine les molécules en utilisant la méthode des calottes, C'est-à-dire que les atomes sont représentés par des sphères. Même les molécules les plus dangereuses paraissent jolies vues de cette façon. CE programme possède une interface réalisée entièrement sous Intuition et les jolies molécules peuvent être sauvegardées au format IFF. Version 2.0, source incluse. Auteur: Joerg Fenin / MetalWorx.

Cyrillic:

Une police de caractères cyrilliques (russes) en 12 points. Auteurs: Elaine et Tim martin.

STV:

Un visualisateur de texte avec scrolling contrôlé par souris ou au clavier, recherche de texte,...etc. Fonctionne très bien sous Workbench 1.3 et 2.0. Version 1.00a, source en C incluse. Auteur: Timm Martin.

FISH #428

BCBMusic:

Un ensemble de trois musiques originales écrites et composées à l'aide de MED v2.10. Vous n'avez pas besoin du player, car celui-ci a été compilé avec les musiques. Compatible avec le système 2.0, exécutable seulement. Auteur: Brian C. Berg.

CyroUtils:

Quatre utilitaires d'animation de chez Cryogenic Software. Comprend un programme d'animation qui vous permet de combiner autant d'images que vous voulez en une animation, un outil qui vous permet d'extraire des informations d'une animation donnée, un programme qui vous permet de réunir deux animations en une seule, et enfin un programme qui vous permet de séparer une animation en deux animations. Exécutable seulement. Auteur: Cryogenic Software.

Shadowmaker:

Version démo d'un générateur de polices de caractères. En quelques secondes, vous pourrez convertir vos polices favorites en polices couleurs avec de magnifiques effets d'ombre. Original, pour différencier la version commerciale de la version démo, les auteurs ont supprimé les lettres 'w', 'x', 'y' et 'z', les petits farceurs. Exécutable seulement. Auteur: Stephen lebans.

Train:

Un kit de construction de réseau ferroviaire, pour jouer au train électrique sur votre Amiga. Exécutable seulement. Source disponible auprès de l'auteur, Dennis Saunders.

WonderSound:

Update de la version de la Fish 407. Un programme de conception de sons avec une fenêtre qui vous permet de concevoir l'enveloppe comme vous l'entendez (pouf-pouf) et une autre qui vous offre le contrôle des harmoniques et des phases. Version 1.6, exécutable seulement. Auteur: Jeffrey Harrington.

FISH #429

ATCopy:

Un programme pour copier des fichiers à partir du côté Amiga (d'un système équipé avec une carte PC/AT) vers le côté PC, en utilisant des wildcards. Il copie directement à travers la mémoire partagée par les deux sytèmes. Version 2.1, update de la version de la Fish 406. exécutable seulement. Auteur: Peter Vorwerk.

CLImax:

Une commande similaire à NewCLI ou NewShell, mais qui crée un CLI ou un Shell sans bords sur l'écran de votre choix. Vous pouvez maintenant utiliser la totalité de la surface écran de votre surface écran. Nécessite Conman 1.3 (Fish 426). Troisième révision, largement supérieure à la première parue sur la Fish 224. Source incluse. Auteur: Paul Kienitz.

Dr:

Une commande pourremplacer le dir de votre tiroir c:, celle-ci est très rapide, vous permet de modifier le format de sortie des fichiers et des tiroirs, de ne pas montrer les .info,...etc. Ce programme est pur, vous pouvez donc le rendre résident sans problème. L'auteur l'a conçu pour surpasser tout ce qui se fait d'autre en la matière. Version 1.2, source incluse. Auteur: Paul Kienitz.

FixCLI:

Une petite commande bien utile qui donne du corps à vos CLI. Je m'explique: un CLI ou un Shell créé par programme autre que celui avec lequel vous avez booté (Dmouse ou PopCli par exemple) n'a pas de trace, ni de directory valide. FixCLI résoud ce problème en donnant un chemin à vos CLI qui n'en possédent pas. A mettre dans vos startup-sequence. Source incluse. Auteur: Paul Kienitz.

MoveSys:

Réassigne en une seule passe les directories SYS:, C:, S:, L:, LIBS:, DEVS:, et Fonts: sur une nouvelle disquette ou directory. Vous cliquez son icône, puis vous appuyez sur Shift tout en cliquant sur la nouvelle destination, et c'est tout. Il est petit et pur. Deuxième révision (celui de la Fish 224 ne fonctionnait que sous le CLI). Source incluse. Auteur: Paul Kienitz.

RunBack:

Une version très compacte de cet utilitaire très célèbre pour démarrer un processus CLI en tâche de fond, tout en permettant à la fenêtre CLI de se fermer. Cette version est pure et ne fait que 468 octets! Source en assembleur incluse. Auteur: Paul Kienitz.

Scrub:

Un programme de gestion de disquette de nettoyage des lecteurs. Pour ceux qui en ont (des disquettes de nettoyage). Pur. Source incluse. Auteur: Paul Kienitz.

Timer:

Un device timer (ou chrono) simple et efficace. Des exemples pour créer des attentes synchrones et asynchrones. Comprend un programme C, une discussion technique assez détaillée et des modules que vous pouvez insérer directement dans vos programmes C. Auteur: Timm Martin.

Tripppin:

Un jeu où vous devez rejoindre un point donné avant votre adversaire. Chaque coup joué peut vous rapprocher du but et/ou empêcher votre adversaire d'y arriver. Peut se jouer à deux ou contre l'ordinateur. Source incluse. Auteur: Paul Kienitz.

Uedit-Stuff:

Toute une série de programmes pour Uedit, dont de nombreusesaméliorations pour Uedit lui-même. Auteur: Paul Kienitz.

V:

Une commande de remplacement pour More. Celle-ci est plus compacte et plus rapide, et ouvre sa propre fenêtre, plutôt que d'utiliser la fenêtre CLI active. V peut être rendu résident. Cette version est grandement améliorée par rapport à la version de la Fish 224. Source en assembleur incluse. Auteur: Paul Kienitz.

FISH #430

Lotto:

Un petit jeu de tirage de lotto (les loteries US, pas le loto national) avec sa source en C. Auteur: Timm Martin.

Pointer:

Utilisez le pointeur de SID dans vos programmes. Source en C incluse, ainsi qu'un module que vous pouvez inclure directement dans vos programmes C. Auteur: Timm Martin.

SculptTools:

Des programmes pour créer des objets à utiliser avec Sculpt4D. Comprend Brush4D pour convertir des brosses IFF en objets avec toutes ses couleurs, supportant le HAM et l'EHB, et de wrapper ces brosses autour de sphères, cônes, tubes. A noter que cette version de Brush4D est une update de la version de la Fish 361. Comprend aussi Fractal4D et Spiral4D, pour créer des fractales à partir de brosses et créer des objets à base de tubes et de spirales. Exécutable seulement. Indispensable aux fans de Sculpt4D. Auteur: Bruce Thomson.

SmartFields:

Un remplacement pour les 'string' gadgets d'Intuition. Il vous permet d'incorporer dans vos programmes C des possibilités d'édition très performantes. Source en C complète et documentation très fournie. Auteur: Timm Martin.

FISH #431

A68Kex:

Douze exemples montrant les utilisation de l'assembleur A68K de Charlie Gibbs. Auteur: E. Lenz.

AdvTemplates:

Une collection de formulaires utilisable pour le droit et le business, à l'origine créés pour Lotus123 sur IBM PC. Celles-ci ont été transférées sur l'Amiga, chargées dans The Advantage Gold disk et sauvées comme des fichiers Advantage. Nécessite des versions Wb supérieures à 1.1. Auteur: Transfert par Michal Torodovic.

CheetSheet:

Une compilation de trucs, d'astuces, de codes d'accès, de mots de passe, etc ... Pour vous aider dans plus de 150 jeux pour Amiga. Edition du 1er janvier 1991. Auteur: Mark Shnayer.

EZAsm:

Combine des parties de langage C et d'assembleur 68000, donnant la sensation d'un langage de haut niveau. Il supporte toutes les fonctions du système 1.3. Utilise les accolades et les 'Else' comme en C. Le code obtenu est optimisé au maximum. A partir de fichiers sources que vous créez, il vous réalise des fichiers '.asm'. Des sources et des exécutables vous sont fournis à titre d'exemple. Version 1.31, update de celle de la FISH 421. Code

Uniquement. Auteur: Joe Siebenmann.

FISH #432

APalAsm:

Basé sur un vieux programme MMI Fortran IV tiré du 'PAL Handbook' deuxième et troisième éditions, APalAsm vous permet de programmer les 'PAL'. Cette version (1.00) a été complètement réécrite pour le FORTRAN 77. Les sorties ainsi générées sont envoyées dans des fichiers séparés au lieu de l'écran. Il y a une multitude de fichiers exemples pour tester, inspecter ou juste apprendre ce qu'est une 'PAL'. Le fichier source en Fortran est inclus avec les instructions à suivre pour compiler avec l'AC/Fortran. Version2.3. Auteur: Bob Metzler.

Badger:

Un programme 'pense bête' pour votre statup-sequence. Badger ouvrira une fenêtre et affichera les événements importants que vous lui aurez indiqué. Bien entendu, s'il n'y a rien à rapporter ce programme ne vous ennuiera pas avec des messages inutiles. La saisie des données se fait via un menu. Version 2.01e, update de la FISH 365, avrc des fonctionnalités supplé mentaires. Code uniquement. Auteur: George Kerber.

Conquest:

Un 'wargame' similaire par son concept au jeu bien connu de tous : RISK. Vous êtes le chef d'un monde et destiné à gouverner la galaxie. Quelques uns des mondes à conquérir sont des mondes vierges attendant la colonisation. D'autres ont des populations qui ne veulent pas de vos règles. Au fur et à mesure de votre conquête, vous vous apercevrez que vous n'êtes pas seul dans la course. Version 1.2, code uniquement. Auteur: Michael Bryant.

FifoDev:

Un 'FIFO' est comme un 'PIPE' mais basé sur la 'fifo.library' plutôt qu'une implémentation propre. La fifo.library est une librairie qui supporte les fifo nommés, l'écriture dans un fifo à partir d'une interruption hard, plusieurs lecteurs sur un fifo qui utilisent le même flot de données... Les programmes qui demandent un IO non bloquant peuvent accéder à un coté d'un fifo: la connexion se fait via la fifo.library au lieu du FIFO:device. Quelques sources sont incluses. Auteur: Matt Dillon.

Reader:

Un programme qui permet de déterminer à partir d'une liste de mots existante quels mots peuvent être réalisés avec les lettres données. Permet le test par la longueur et par le don des lettres connus. Très utile pour les mots croisés et les jeux de lettres. La sortie s'effectue sur l'écran, sur imprimante. Les nouveaux mots peuvent facilement être rajoutés, peut facilement être utilisé pour différentes langues. Fourni avec plus de 24200 mots (en anglais pour la plupart). Version 1.0, sources incluses. Auteur: Gary Brittain.

SBackup:

Utilitaire pour les programmeurs les assistant dans la maintenance de vieilles versions de sources. Il assure la maintenance des versions 2 à 99. Version 1.00e, code uniquement. Auteur: George Kerber.

TMonth:

Il exécutera n'importe quel programme au premier lancement de TMonth chaque mois. Très utile pour exécuter , par exemple, le programme ATOM-CLOCK qui ajustera votre horloge chaque mois. Version 1.0f, code uniquement. Auteur: George Kerber.

Whence:

C'est un programme pour repérer n'importe quel programme/ fichier dans votre répertoire courant. Similaire à la commande Whence sous UNIX. Version 1.0, code uniquement. Auteur: George Kerber.FISH #433

DiskPrint:

Utilitaire d'impression d'étiquettes pour disquettes 3.5". Version 2.3.5, update de la version 2.3e de la FISH 411. Code uniquement. Auteur Jan Geissler.

Gwin:

GWIN pour 'Graphics WINdow', c'est une collection de routines graphiques appelables à partir du C. Celles-ci rendent facile la création de programmes avec des graphismes sophistiqués dans un environnement C. Une ligne d'appels vous donne un écran customisé (dix variétés disponibles), des 'requestor', des textes, des cercles, des polygones ... Ces outils rendrons la vie plus agréable pour tous les développeurs C. Les superbes graphismes seront accessibles à tous les programmes. Très bien, à découvrir vite. Version 1.1, auteur: Howard C. Anderson.

SysInfo:

Un programme d'information sur la configuration de votre machine. Version 1.98, update de la version 1.94 de la FISH420. Code uniquement. Auteur: Nic Wilson.

FISH #434

Backup:

Backup et Restore vous permet de sauvegarder n'importe quelle arborescence des répertoires avec possibilité de compresser, bien entendu vous pouvez par la suite récupérer vos informations. La protection, la date et les commentaires sont sauvés avec chaque fichier. Version 2.06, update de la 2.04 de la FISH258. Sources incluses. Auteur: Matt Dillon.

DynaCADD:

Première des deux parties d'une démo concernant DynaCADD de Ditek Internationnal. DynaCADD est un package professionnel de D.A.O. (Design assisté par ordinateur). cette démo est entièrement opérationnelle à part les fonctions de sauvegarde et d'exportation. Néces site un système à base de 68020/68030 avec un processeur arithmétique 68881/68882. Version 1.84, code uniquement. Auteur: Ditek Internationnal.

GMC:

Un gestionnaire de clavier comportant une édition de ligne de commande étendue. Version 9.8, update de la version 9.6 de la FISH398. Code uniquement. Auteur: Goetz Muller.

TypingTutor:

Un simple tuteur de dactylographie qui mesure votre vitesse de frappe et ajuste le niveau de difficulté en rapport avec celle-ci. Code uniquement. Auteur: William Jordan.

FISH #435

DeluxeBeep:

Un petit programme qui utilise l'exécution de SetFunction pour jouer un son digitalisé de votre choix quand un programme fait appel à la routine d'Intuition : DisplayBeep. Sources incluses ainsi que les instructions pour installer vos sons. Auteur: Jan van den Baard.

DynaCADD:

Deuxième partie de la démo de la FISH434. Code uniquement. Auteur: Ditek International.

Labeler:

Un générateur de labels pour les imprimantes compatibles Epson. Contient les deux versions: anglaise et allemande. Version 3.0, code uniquement. Auteur: Siegfried Rings.

FISH #436

AztecArp:

Un package d'interfaces Arp réalisé pour fonctionner avec l'Aztec C version 5.0. C'est la version 1.9 que vous découvrirez, update de la FISH376 (corrigeant des bugs et permettant de l'utiliser avec le Kickstart 2.0). Sources c et assembleur incluses. Auteur: Olaf 'Olsen' Barthel.

BatchRequester:

Un programme simple qui ouvre un fichier de requêtes Arp et inscris le résultat dans un environnement variable. Très utile si utilisé dans les batchfiles. Version 1.1. Auteur: Christoph Teuber.

Berseker:

Un antivirus déjà présenté dans ces colonnes. Version 5.02, update de la FISH 355. Contient certaines sources en assembleur. Auteur: Ralf Thanner.

Input:

Comment lire simplement et rapidement les données rentrées au clavier. Sources C incluses et des informations complémentaires vous y attendent. Auteur: Timm Martin.

KeyMacro:

Programme créant des macros qu'on peut lancer à partir du clavier, il est configurable via un fichier texte. Version 1.8, update de la 1.6 sur la FISH398. Sources incluses. Auteur: Olaf 'Olsen' Barthel.

LhLib:

Librairie pour compresser et décompresser de façon plus rapide et plus efficace que n'importe quel autre implémentation de l'algorithme Lzhuf actuellement dispo nible. Deux exemples pratiques, une interface au compilateur Oberon pour Amiga et une documentation sur l'utilisation de cette librairie dans vos programmes sont fournis. Version 1.8, code uniquement. Auteur: Holger P. Krekel and Olaf 'Olsen' Barthel.

MemGuard:

Un programme similaire à MemWatch, il a été optimisé pour supporter les 68010, 68020, 68030 Version IV, update de la version IIIa sur la FISH354, code uniquement. Auteur: Ralf Thanner.

MMB:

Avec ce programme les utilisateurs de souris à 3 boutons avec le Wb 2.0 leur permet d'utiliser le bouton central comme shift pour faire des sélections multiples. Code uniquement. Auteur: Garry Glendown.

MT420d:

Un driver d'imprimante pour la Mannesmann Tally MT420d. Update de la FISH164. Auteur: Sasha Wildner.

Zoom:

Un archiveur rapide et efficace. Possède une interface Intuition et Shell, de plus il supporte entièrement le Kickstart 2.0, reconnaît 66 différents virus de bootblock. Version 3.10, code uniquement. Auteur: Olaf 'Olsen' Barthel.

FISH#437

CLIwindow:

Vous permet de manipuler les dimensions d'une fenêtre CLI, etc. Version 1.0, sources incluses en assembleur. Auteur:Roger Fischlin.

Flip:

Très petit programme qui remplace les commandes left-Amiga-N et M avec les commandes d'inversion d'écrans et de fenêtres. C'est un excellent exemple de comment utiliser l'adressage relatif sans handlers d'input. Version 2.0, sources C et assembleur incluses. Auteurs: Mike Monaco et Timm Martin.

FMouse:

Un accélérateur de pointeur souris, similaire au DMouse de Matt Dillon. D'autres fonctionnalités sont présentes. Sources en assembleur. Auteur:Roger Fischlin.

PatchCompiler:
Un programme pour générer des patchs utilisant le Pascal comme langage pour décrire ce qui est nécessite un patchage. Version 1.0 avec sources en assembleur. Auteur: Roger Fischlin.

WaitAnyKey:
Une commande CLI qui attendra l'appui de n'importe quelle touche. Utile pour les fichiers batch. Version 1.0 avec sources en assembleur. Auteur: Roger Fischlin.

FISH #438

GadgetED:
Un programme pour créer et éditer des gadgets Intuition. Il contient un éditeur de palette, un générateur de sources C ou assembleur et une sauvegarde binaire pour un chargement ultérieur. Version 2.0, sources incluses. Auteur: Jan van den Baard.

MenuC:
Un compilateur de menus et gadgets. Il prend un simple fichier ascii descrivant les menus et gadgets et il en crée les structures IntuiText nécessaire à la création de menus et gagets. Version 0.8, code uniquement. Auteur: Bruce Mackey.

ToolLib:
Une librairie contenant 45 fonctions très utiles pour toute sorte de programme. Il y a des fonctions pour le tri, les gadgets, la mémoire ... Version 7.6, sources incluses. Auteur: Jan van den Baard.

FISH #439

AIBB:
Programme créé pour tester les différents aspect des performances du CPU utilisant l'interface Intuition. Beaucoup d'autres options vous attendent. Version 2.0, code uniquement. Auteur: LaMonte Koop.

Curses:
Une librairie link contenant beaucoup de fonctions standards "curses" bien connues des utilisateurs d' UNIX. Version 1.22, update de la FISH 391, sources et exemples inclus. Auteur: Simon John Raybould.

DeluxeChanger:
Convertit les fichiers binaires en données assembleur, basic ou C permettant une facile adjonction de graphiques ou de sons digitalisés. Version 1.0, sources assembleur incluses. Auteur: Andreas Ropke.

HDClick:
Un sélecteur de programmes, typiquement installé dans la startup-sequence comme première commande. Contient des gadgets, un fichier de configuration et bien d'autres choses. Version 1.21, code uniquement. Auteur: Claude Mueller.

M2Utils:
Diverses sources pour Modula-2. Incluant ColorReq, une interface pour color.library, IFFLib, l'iff.library de Christian Webers et l'ARP. Auteur: Sascha Wildner.

FISH #440

3DPlot:
Un programme pour afficher vos équations en 3D, avec changement des échelles, rotation... Version 2.0, sources incluses. Auteur: Randy Finch.

DMake:
Version de Matt Dillon de la fonction make utilisée en UNIX. Permet en créant un fichier de dépendances entre sources pour faciliter le lancement de la compilation. Version 1.0, update de la FISH246, sources incluses. Auteur: Matt Dillon.

MegaD:
Cet utilitaire vous permet d'accéder simultanément à un nombre illimité de répertoires. Version 1.01, code uniquement. Auteur: John L. Jones.

FISH #441

Deksid:
Un éditeur hexadécimal de fichiers et de disquettes. Utile pour éditer les fichiers en binaire. Version 1.10, exécutable seulement. Auteurs: Christian Warren et Marc Dionne.

DiskPrint:
Imprime des étiquettes pour vos disquettes 3.5, principalement pour les disquettes des séries du domaine public. Des fichiers correspondant aux différentes collections peuvent être chargés en mémoire, si bien que vous n'avez absolument rien à entrer au clavier pour sortir une étiquette. Version 2.3.5b, update de la version de la Fish 433. Exécutable seulement. Auteur: Jan Geissler.

Dme:
Une nouvelle version de ce très performant éditeur destiné aux programmeurs, et qui possède en conséquence des options inhé rentes à ce genre d'utilisation. Update de la version de la Fish 284, source incluse. Auteur: Matt Dillon.

FISH #442

ToolManager:
Grâce à ToolManager, vous pouvez ajouter vos propres programmes au menu tools du Workbench 2.0. Version 1.2, source incluse. Auteur: Stefan B.

UUCP:
Nouvelle mouture de ce programme de Network qui permet de se connecter par modem sur un réseau déjà existant, ou encore d'en créer un. Version 1.08D, encore revue et améliorée par Matt Dillon depuis la version de la Fish 360, et qui est constituée de trois parties. les deux premières sont sur cette disquette, la troisième est sur la Fish 443. Sources incluses. De nombreux auteurs initiaux, mais la plupart des options majeures sont de Matt Dillon.

FISH #443

DICE:
Un environnement C complet et prêt à l'emploi. Comprend un préprocesseur, un compilateur C, un assembleur, un éditeur (Dme) et des bibliothèques de support. les options comprennent la compatibilité ANSI, de nombreuses optimisations des codes, et des routines autoinit. Version 2.06 update de la version de la Fish 359. Exécutable seulement. Auteur: Matt Dillon.

UUCP:
C'est ici la troisième partie de ce programme gestionnaire de réseaux, dont les deux premières se trouvent sur la Fish 442. Auteur: Matt Dillon.

FISH #444

ChinaChallenge:
Un très joli jeu du type Mahjong ou Shangaï. Le but est de retirer pièce par pièce les éléments d'une pile, le Dragon, tout en respectant certaines règles concernant les motifs imprimés sur ces pièces. C'est la version II, update de la version de la Fish 312. Les nouveautés comprennent la fixation de certains bugs, un undo illimité, la sauvegarde et le chargement de parties, une musique de fond, une page écran de présentation,... etc. Exécutable seulement. Auteur:Dirk Hoffmann.

EliteBBS:
Un système de gestion pour BBS (Bulletin Board System). Permet de gérer une base de messages, une correspondance privée, supporte xmodem, ymodem et zmodem. Version 0.31, exécutable seulement. Auteur: Nick Smith.

MissileCmd:
Un remake très amélioré et en haute résolution du fameux jeu d'arcade Missile Command. Multitâche et effets spéciaux réussis rendent ce jeu très attachants. Exécutable seulement. Auteur: Max Bithead.

RegExpLib:
Une bibliothèque qui permet aux programmes C d'utiliser des expressions régulières semblables à celles de egrep. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Stephen Moehle.

UltraF-4:
Version démo d'un super programme de formattage de disquettes entièrement graphique qui peut formatter jusqu'à quatre disquettes en même temps, et qui peut même formatter des disquettes récalcitrantes (dixit l'auteur). Exécutable seulement. Auteur: Terry Bullard et Signa Bullard.

FISH #445

MWTape:
Un gestionnaire de support de sauvegarde qui utilise le scsi.device pour développer des accès série aux devices typiques de type streamers. Source incluse. Auteur: Markus Wandel.

OptMouse:
Un programme qui vous permet d'utiliser une souris 'Mouse Systems' (qui se fixe sur le port série) sur l'Amiga. Des instructions vous sont données pour modifier la souris de façon à pouvoir la fixer directement sur le port souris de l'Amiga. Source incluse. Auteur: Ed Hanway.

Tar:
Un clône pour Amiga du tar Unix, pour écrire et lire des enregistrements compatibles avec le tar Unix. Sources incluses. Auteurs: John Gilmore et Jonathan Hue.

TurboText:
Une version démo presque totalement opérationnelle d'un tout nouvel éditeur de texte très sophistiqué pour l'Amiga. Il contient des options vraiment impressionnantes comme une interface ARexx avec plus de 140 commandes, un support du clipboard, la possibilité de le reconfigurer intégralement, la gestion de macros, une calculette programmeur, et il peut même émuler d'autres éditeurs de textes bien connus. Cette démo ne permet pas la sauvegarde, de même que l'impression de documents. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Martin Taillefer.

UUCP:
Ce petit encart spécial uucp vous permettra de fixer un bug très gênant de la version 1.08 des Fish 442 et 443. Auteur: Matt Dillon.

FISH #446

CanonBJ:
Un driver d'imprimante pour la série BJ de Canon. Celui-ci est plus rapide et supporte plus de modes texte et graphique que les drivers de Commodore. Exécutable seulement. Auteur: Wolf Faust.

GamePort:
Un petit package de bibliothèques qui vous permettra une gestion plus facile du device GamePort. Programmes test et exemples inclus. Version 1.1, exécutable seulement. Auteur: Paris Bingham.

Input:
Un autre package du même type que celui ci-dessus mais qui vous permet cette fois de gérer le device Input. Version 1.1, exécutable seulement. Auteur: Paris Bingham.

PointerLib:
Une bibliothèque qui fournit aux programmeurs un accès facile à la réalisation de pointeurs custom. Source incluse. Auteur: Luke Wood.

Post:
Un excellent interpréteur PostScript pour l'Amiga, qui développe complètement la langage de chez Adobe. Supporte les polices de caractères de type 1 et 3, les sorties écran, fichier et imprimante. Nécessite la bibliothèque Arp V39+ et ConMan V1.3+. Version 1.4, update de la version 1.3 de la Fish 408. Source en C incluse. Auteur: Adrian Aylward.

FISH #447

AmiBack:
Version démo d'un nouvel utilitaire de backup. Il permet de réaliser des backups vers tout type de device utilisé sur l'Amiga (lecteurs de disquettes, disques durs amovibles ou pas, streamers). De nombreuses options sont disponibles comme la possibilité de faire une backup sélective, de lier plusieurs backups, de placer des filtres, ...etc. Cette démo ne permet pas de restituer les fichiers backupés et ne réalise pas de comparaison. Version 1.0, exécutable seulement, ne tourne que sous AmigaDos 2.0. Auteur: MoonLighter Software.

BackPac:
Encore une version démo d'un autre utilitaire de backup. Interface entièrement sous Intuition, compression des données, options de backups semblables à AmiBack, reconfigurable et multitâche. Version 1.3, exécutable seulement. Auteur: Canadian Prototype Replicas.

DFC:
Un programme de copie et de formattage joliment réalisé. C'est la version 5; update de la version de la Fish 131 (qui ne remonte pas à hier!). Source incluse. Auteurs: Tom Rokicki et Sebastiano Vigna.

Flashback:
Si je vous dis que c'est encore une version démo d'un utilitaire de backups? Celui-ci fonctionne parfaitement mis à part l'option restore qui est désactivée. Sinon, c'est un ersatz des précédents, pas de surprise. Version 2.05, exécutable seulement. Auteur: Leon Frenkel pour Advanced Storage Systems.

SMan:
Un programme générateur de fractales de l'ensemble de Mandelbrot. Utilisable à la souris, il permet en outre d'utiliser les coprocesseurs mathématiques et de sauvegarder au format IFF. Des exemples de programmation en assembleur pour le 68881. Source incluse. Auteur: David McKinstry.

TCL:
Pour Tool Command Language. Un langage textuel simple pour donner des commandes à des programmes interactifs comme les éditeurs de texte, les déboggeurs, les shells, ...etc. Il possède une syntaxe simple à assimiler et permet de plus de programmer des procédures de commandes, ce qui permet d'aggrandir et d'améliorer celles fournies. Version alpha2, exécutable seulement. Auteur: Dr John Ousterhout, porté sur Amiga par HackerCorp.

FISH #448

AmigaPet:
Un nouveau gag écran amusant pour certains, énervant pour d'autres. Version 2.52b, exécutable seulement. Source disponible auprès de l'auteur: Patrick Evans.

FifoDev:
Un remplacement du célèbre et utile Pipe: réalisé par le non moins célèbre Matt Dillon (que serait le DP sans ce type?). Fifo: utilise sa propre bibliothèque, Fifo.library, ce qui le rend très puissant par rapport à Pipe:. Version 2, update de la version de la Fish 432. Certaines sources sont incluses. Auteur: Matt Dillon.

Mkid:
Un programme pour remodeler à votre goût les identificateurs des bases de données. Vous pouvez ainsi totalement changer la façon d'indexer et de retrouver les données dans une base.

Source incluse. Auteur: Greg McGary, porté sur Amiga par Randell Jesup.

Nightmare:

Un petit programme qui utilise des techniques dites 'de choc' pour effrayer l'utilisateur. Amusant à voir lorsque quelqu'un qui n'est pas au courant utilise votre Amiga. Version 1.0, exécutable seulement. Source disponible auprès de l'auteur: patrick Evans.

OnTime:

Retient une tâche quelconque pendant un temps donné avant de la laisser s'accomplir par un Run. Version 1.0a, exécutable seulement. Source disponible auprès de l'auteur: patrick Evans.

PicToANSI:

Convertit une image IFF 320x200 en un fichier qui permet de voir cette image sur tout terminal compatible ANSI. Exécutable seulement. Source disponible auprès de l'auteur: patrick Evans.

SolitaireX:

Un jeu de solitaire. Les options comprennent la prévisualisation de tous les mouvements possibles, un undo illimité et un mode tournoi (pour jouer au solitaire à plusieurs, pouf pouf). Exécutable seulement. Auteurs: Stephen Orr et Gregory M. Stelmack.

ST2Amiga:

Un programme pour convertir des exécutables relogeables au format ST en exécutables relogeables au format Amiga, ce qui permet des chargements ultérieurs de ces programmes lors de reprogrammation de softs ST pour Amiga. Version 1.1, source C incluse. Auteur: David Campbell.

Swish:

Un autre gag écran qui pousse l'écran dans tous les sens tout en simulant un effet de flottement. Si vous aimez le mal de mer... Auteur: Patrick Evans, qui fournit les sources quand on les lui demande.

FISH #449

Globulus:

Une version démo du vieux jeu d'arcade Q-Bert. Vous vous rappelez? Vous contrôlez un petit bonhomme sur des pyramides, avec des mouvements en diagonale, tout en récoltant de bonnes choses, et en évitant les vilaines choses. Exécutable seulement. Auteur: InnerPrise.

HandShake:

Un émulateur de terminal VT52,VT100,VT102 et VT220. L'auteur a réussi au prix de gros efforts à intégrer les spécifications du VT102. Supporte les couleurs ANSI, les protocoles XPR, ARexx, et d'autres choses encore. Version 2.20c, update de la version 2.12a sur la Fish 172. Exécutable seulement. Auteur: Eric Haberfellner.

Iff2Ansi:

Convertit toute image IFF basse résolution deux couleurs en texte ANSI qui peut ainsi être affiché sur tout terminal compatible ANSI. Version 0.1, source en assembleur incluse. Auteur: Carnivore/BeerMacht.

Shazam:

Un visualisateur pour les images en Dynamic HiRes créées avec MacroPaint, le programme de dessin haute résolution en 4096 couleurs de chez Lake Forest Logic. Version 1.1, comprend deux images et la source pour le programme d'affichage. Auteur: Lake Forest logic.

WonderSound:

Update de la version de la Fish 428. Un programme de conception de sons avec une fenêtre qui vous permet de concevoir l'enveloppe comme vous l'entendez (pouf-pouf) et une autre qui vous offre le contrôle des harmoniques et des phases. Version 1.7, exécutable seulement. Auteur: Jeffrey Harrington.

FISH #450

AmyVsWalker:

Une animation d'Eric Schwartz déjà présentée sur une ancienne CAM. A voir ou à revoir absolument: Amy la petite écureuil poursuivant un pauvre quadripode impérial. Auteur: Eric Schwartz.

MinRexx:

Une interface ARexx très simple qui peut être incluse dans n'importe quel programme. Comprend comme exemple le programme freedraw de la Fish 1 (eh oui!). Version 0.4, update de la version de la Fish 188. Source incluse. Auteur: Tomas Rokicki (attention, j'en ai vu qui rigolent!).

Tabu:

Un utilitaire de backup sur cartouche quart de pouce. Fonctionne avec le Microbiotics Hardframe. Source incluse. Auteur: Roy C. Sigsbey.

UUCP:

Encore un bug fixé de la version 1.08 des Fish 442 et 443. Moins méchant que le précédent. Comprend aussi quelques améliorations mineures. Auteur: Matt Dillon.

FISH #451

Liner v2.11:

Un utilitaire de création de divers types de soulignements pour vos documents ASCII. Cette version est destinée aux possesseurs du système 2.0 et supporte tout les modes d'affichage de Denise. Source en C inclus.

Convert v1.6:

Convertit 39 formats différents de fichiers graphiques dans le format standart 24 bit IFF de Commodore.

ProDrivers v1.0:

Deux drivers pour les imprimantes IBM 4201 et 4202, à utiliser sous AmigaDOS v1.3.

RCS upd1.2:

Une mise à jour du Revision Control System (RCS) déjà décrit dans les FISH 281 et 282. On ne trouvera ici que les fichiers modifiés par rapport à l'ancien système de classement.

RRamDisk:

Une disquette RAM récupérable qui supporte jusque 32 partitions et peut être rendue autobootable. Les secteurs de mémoire non utilisés sont automatiquement redonnés à la machine.

SnoopDos v1.2:

Vous permet de suivre les appels à l'AmigaDos effectués par les programmes en activité. Très utile pour le débogage ou lors de l'installation de nouvelles applications. Révision de la FISH #388, source en C inclus.

FISH #452

Budget v1.302:

Un programme de gestion de la comptabilité familiale, par Serge et Camille Le Lay. Révision de la FISH #416.

FLODemo v1.48:

Une démo du programme 'Floorplan Construction Set' qui permet la création de plans de salles, idéaux pour le design de jeux de rôles ou d'aventures. Cette version démo ne permet pas la sauvegarde des travaux.

ImageLab v2.4:

Traitement d'images sur les fichiers IFF, il autorise toutes les fonctions standarts du genre: convolution, moyennation, lissage, histogramme, Fast Fourrier Transform, etc ... Cette mise à jour de la version figurant sur la FISH #243 apporte la gestion des images PAL, des modes Overscan et Superbitmap et améliore considérablement toutes les fonctionnalités. Un utilitaire tout à fait indispensable à ceux qui veulent explorer les capacités graphiques et vidéo de l'Amiga.

MandelPAUG v2.1:

Un tout bon programme de construction et animation des fractales des ensembles Julia et Mandelbrot. L'interface utilisateur est tout à fait remarquable et un aide en ligne complet est disponible à tout moment.

Ed l'Epicier,
Homard Jovial
et Joe le Maxi.

Salut les"Amigaruinésparleprixdes-programmes",

Je me suis décidé à prendre ma plume (mon clavier A2000) et ma plus belle écriture (helvética) pour vous mettre en garde contre certain defauts de ***Maxiplan Plus*** version 2.0 (Français).

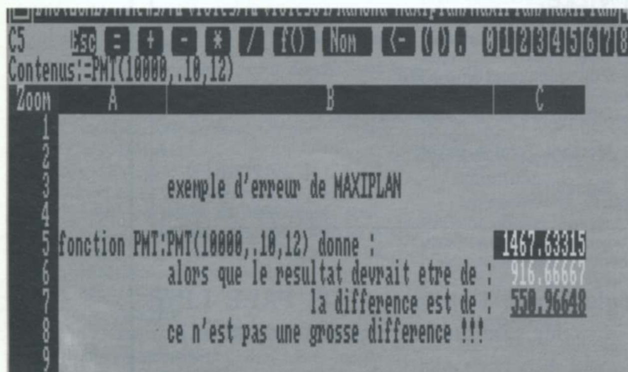
J'avais besoin d'un tableur pour créer quelques applications "pro". Le choix étant très limité, je jetai mon dévolu sur ce programme,"ça c'est un tableur qu'il est bon "écrivent les médias. Une présentation soignée, un beau manuel et en français, enfin un rival pour les programmes PC et compatibles.

L'exploration des divers tiroirs me fit découvrir le premier problème: il me manquait deux tiroirs, le tiroir "HOW TO" et "MANUAL UPDATE". Vous me direz "ce sont des fichiers d'aide, ils ne sont pas utiles"; ce qui fut, en désespoir de cause, ma conclusion. Je décidai donc de voir fonctionner les "Macropages", c'est l'intérêt de Maxiplan. Alors double clic, chargement, belle page, des fonctions partout, appui sur F1 pour lancer le tout et visite du GOUROU.

Tiens, j'ai fait une erreur, j'éteins tout et je repars à zéro et REGOUROU, là il y a un problème.

Mon revendeur très sympa me confie un autre exemplaire mais les défauts subsistent, grosse inquiétude. Et l'idée me vient de demander à un ami de me prêter la disquette "Datas" qu'il a ramenée des USA et là ça marche, d'où j'en conclus que le programme a mal supporté la traduction ou l'inverse.

Et ce n'est pas fini. Vous qui suivez l'information de près, vous avez remarqué dans l'excellent confrère d'AmigaNews une démo de MAXIPLAN mais personne n'a pris sa calculatrice! Les résultats sont faux: pour 10000 fr empruntés avec un taux d'intérêt de 9.80% sur une période de 6 mois cela ne donne pas 1714.63fr par mois pour un total d'intérêt de 287.77fr. Les résultats exacts sont 1748.33fr par mois et un total d'intérêt de 490fr. Le problème ne vient pas du journaliste mais du programme; en effet, la fonction "PMT" est totalement fausse, même l'exemple du manuel donne une erreur similaire: PMT(10000,0.10,12)soit un emprunt de 10000fr au taux de 10% pendant 12 mois renvoie 1467.63fr (prenez votre calculette).



Avec des calculs pareils les banques vont l'acheter, ce programme! La conclusion que je tire de cette expérience c'est qu'une belle boîte et un joli manuel ne font pas un bon programme, surtout si les traducteurs contribuent à la démolition de ce qui reste de bon. A quoi bon acheter un programme en lequel on n'a pas confiance. Messieurs les éditeurs vous détruisez tous les efforts de Commodore pour placer l'Amiga au rang des machines professionnelles!

Georges Ramond

Ed: The Disc Company nous informe qu'il a arreté la distribution de ce logiciel en attendant de réparer cette bogue.

Vous avez eu raison de nous signaler le problème pour avertir d'autres utilisateurs, mais je trouve vos critiques un peu dur envers les éditeurs. Après tout, Disc Company a pris la peine d'édité en français un logiciel bureatique pour l'Amiga, et sans eux et d'autres les "efforts de Commodore" n'irait pas bien loin.

Quand IBM decide de lancer un nouveau logiciel il met une centaine de programmeurs au travail pour faire un déboguage et developpement efficace. Dans les sociétés qui programme sur Amiga il y a souvent un ou deux programmeurs seulement! C'est dommage, mais c'est comme ça. Vous pouvez pas demandé la même rigueur dans les programmes Amiga. Si vous trouvez cela insupportable achetez vous un Mac ou un compatible et echanger la magie pour la securité.

Dans notre bureau on entend souvent des exclamations comme !§@%! à propos des programmes de mise en page, qui comportent quelques bogues particulierement nocifs. Nous en avons déjà parlé dans nos pages. Mais ce n'est pas pour cela que nous allons accuser Gold Disk ou Soft Logic de mauvais foi (si, mais jamais en public!). Au contraire, nous remercions Gold Disk d'avoir créé un programme qui nous permet de faire notre journal en toute indépendance depuis le jour un, sur un ordinateur "de jeux" et de s'offrir le luxe de faire des couvertures en quadrichromie quand un tel procédé était encore inconnu sur Mac!

Alors, il est très important de signaler les bogues, mais ayez un peu d'indulgence. Je sais que ça fait mal d'investir une somme importante sur un logiciel qui s'avère peu de temps après contenir quelques "surprises", mais dans la grande majorité des cas on peut trouver une façon, quelque fois pénible c'est vrai, de contourner les problèmes.

Marc Mendez: Un lecteur de Charente, Charles Pean, m'a écrit au sujet de mon article sur la Carte XT pour m'informer d'un problème qu'il avait rencontré avec une carte PC/AT :

L'Amiga refusait de reconnaître la carte AT avec lui répondant "*Could not find library*". Après un parcours de combattant, il a appris que le problème venait de son extension mémoire: une carte A2058 peuplée à 8 Mégas. Dans cette configuration, la carte AT ne fonctionne pas! En fait dès que votre chère machine atteint une capacité mémoire supérieure à 7 mégas, vous ne pouvez plus rentrer dans le monde impitoyable de l'AT. Le problème est d'autant plus ardu que la carte A2058 n'accepte que des configurations de 2, 4 ou 8 Mégas. Charles dû donc sacrifier 4 Mégas en reliant un jumper à un interrupteur extérieur à l'Amiga qui lui permet lors du Boot de choisir entre 8 ou 4 Mégas. Pour ceux qui ne pourraient pas se permettre de supprimer à l'occasion 4 Mégas, Charles leur conseille plutôt d'orienter leur choix vers une carte d'extension mémoire autorisant une configuration à 6 Mégas (type Supra). Au sujet de la carte XT, le même type de problème peut se poser : de parole de revendeurs, j'ai appris que le PCColor ne pouvait être ouvert si on avait plus de 7 Mégas (à mon avis, Commodore ne doit pas aimer ce chiffre). Là, à mon avis, le même type de solution est à envisager.

Cher Anews,

Voilà déjà presque trois ans que j'ai mon Amiga 500 avec: Extension mémoire pour avoir un méga et être à l'aise dans certaine application, lecteur externe pour ne pas jouer les grille-pains et imprimante DMP2000. Voilà mon équipement.

J'ai le lecteur de disquette interne de mon Amiga 500 qui donne des signes de

fatigue et devient bruyant. J'ai très fréquement des "READ ERROR". Au début je croyais que le LAMER! était passé par là et je contrôlais souvent mes disques. Résultat mes disques étaient normaux. Il n'y a pas longtemps que je me suis apperçu qu'en pressant le bouton qui sert à éjecter le disque et qu'en repoussant à nouveau la disquette sans l'avoir totalement sortie, je pouvais cliquer sur RETRY et tout rentrait dans l'ordre jusqu'au prochain "READ ERROR". Ces temps-ci il faut que je fasse cette gymnastique plus de 6 ou 8 fois. Tout dernièrement je travaillait le capot du dessus désséré pour lancer le volan moteur avec l'aide d'un tout petit tournevis.

Je n'ai pas ce problème avec DF1: plus jeune peut-être. Le même disque se laisse très bien lire sur ce lecteur. Le plus ennuyeux c'est quand il faut écrire sur le disque en DF0: L'Amiga plante souvent et les trois quart du temps je perds des fichiers qui n'ont pas été fermés.

Je reprends la lettre 3 jours plus tard. Pour cause, je viens de changer moi-même le lecteur de disquettes. J'ai porté mon Amiga au service après vente d'Auchan de Martigues pour réparation. Le responsable m'informe que je dois me séparer de ma bécanne pour effectuer la réparation nécéssaire et que mon Amiga serait envoyé à Marseille chez un réparateur pour établir un devis.(La durée de la séparation pouvant durer jusqu'à trois mois). Ensuite que ce genre de réparation pouvait dépasser la barre des 1500F. Rester trois mois sans cette machine c'était pour moi inacceptable. De plus payer 1500F une réparation où avec un peu de soin seulement on pouvait faire l'échange standard du lecteur interne, ce n'était pas possible pour mon porte monnaie.

Voici ce que j'ai fait. J'ai feuilleté votre revue et j'ai recherché un vendeur de disquettes internes par le biais de la publicité. J'ai passé un coup de fil. Trois jours plus tard j'avais à la maison un lecteur interne pour Amiga 500 à 490F plus 50F de frais de port (contre remboursement). Une heure après le départ du facteur, je retrouvais le doux ronronnement du lecteur de mon Amiga 500 et depuis plus de Read error.

Vous pouvez publier ma lettre. Si quelqu'un se trouve dans cette situation qu'il s'adresse au service après vente bien sûr mais l'appareil doit être encore sous garantie.

Je vous soumets encore un petit problème. J'ai conservé mon Amstrad DMP2000 avec lequel j'ai imprimé ce mot. L'handicap de celui-ci c'est qu'il est lent et très friand en ruban encreur. J'ai peut-être dépensé la moitié du prix de l'imprimante en ruban.

Un jour j'ai pensé utiliser l'imprimante de mon travail pour sortir des listings. Il s'agit d'une FX-850 d'une très grande rapidité et dont je ne débourse pas un rond pour les rubans. J'ai fait le branchement avec mon Amiga 500. L'imprimante FX-850 n'a pas bougé d'un pouce, rien n'a été imprimé. Auriez-vous a me proposer un schéma de confection du câble pour relier l'Amiga avec la FX-850? Pourriez vous demander au travers de votre revue si quelqu'un a réussi à faire imprimer une FX-850 avec son Amiga 500?.

Manuel Garcia, Port de Bouc (13)



LETTRE OUVERTE EN TROIS DIMENSIONS

Il y a quelques années est apparue la plus belle machine qui soit, *La Miga*. Depuis les premiers jours, elle laissait entrevoir de réelles capacités graphiques en général, et en particulier en imagerie synthétique. On a vu par ailleurs se développer un réseau énorme que tout le monde connait aujourd'hui sous le nom de DomPub.

En 1991, La Miga est en passe de devenir une machine vraiment professionnelle, de par le disponibilité de périphériques comme les cartes 24 bits, le video grille-pain, les lecteurs optiques et j'en passe.

Pour ce qui est du DomPub, là, çà coince un peu. En effet, ceux qui ont recherché une anim *Sculpt*, un objet *Silver*, un utilitaire du genre "miracle 4D", ou encore des trucs et astuces sur un logiciel, et qui se sont tournés vers le DomPub, ont souvent cherché longtemps pour ne pas trouver grand chose, ou bien une doc en anglais qui rendait le logiciel inutilisable, sans parler du prix que pratiquent certains distributeurs de DomPub. Dans le domaine commercial il y en a, mais c'est cher et pas toujours correct. Pour exemple, la disquette *Human Design*, qui propose le squelette humain au format sculpt, mais a partir de vieux fichiers Atari. Résultat, le crane seul pèse 1500 facettes...

Il était donc temps de réagir.

Aujourd'hui, **ALLIANCE 3D** est née. Son but est de procurer tout ce qui manquait:

- **Une banque de données** d'objets, de scènes, en format *Sculpt, Silver, 3dPro* ou autres.
- **Une collection d'images et d'anims**, de ce qui se fait de mieux dans le genre.
- **Des logiciels Dompub**, modeleurs ou utilitaires.
- **Des dossiers** sur disk, regroupant critiques, analyses d'utilisateurs, etc, pour aider les nouveaux venus dans la synthèse.
- Selon l'accueil du public, pourquoi pas **un journal sur disquette** ou autre ?
- Avec deux impératifs: **Freeware + Doc en français** (à l'excèption des logiciels qui sont le plus souvent en shareware.)

Mais pour en arriver là, ALLIANCE 3D a besoin de vous, utilisateurs de 3D. Nous avons besoin de correspondants (province, pays francophones ou autres), d'une équipe permanante (Paris et banlieue) .

Si vous voulez bâtir ALLIANCE 3D avec nous, écrivez à:

ALLIANCE 3D
Pascal Maillard
89 rue du Mont Gerbault
93800 EPINAY SUR SEINE

ATTENTION : Il nous faut des gens réellement motivés. Merci de joindre une enveloppe timbrée et libelée pour reponse

L'avenir d'ALLIANCE est entre vos mains.

Pascal Maillard

Les petites annonces non-commerciales sont gratuites

MATERIEL

Vds AMIGA 2000B (fat agnus)K 1.3 (acheté le 05-01-91) + lecteur externe 3.5 Cumana (acheté le 25-01-91) + 1 moniteur 1084S (onction CVBS); toujours sous garantie + 1 GVP A3001 (68030+68882) à 28mhz + 4 Mo ram 32 bits (achetées le 05-01-91, garantie 2 ans) + perfect sound 2.0 + logiciels originaux (Deluxe Vidéo III, Turbo Silver, etc...) le tout en très bon état: Prix = 17500F. Vds Quantum, 52 Mo LPS SCSI interne et 105 Mo; Prix CANON!!!. Tél: (1) 43 44 24 09 (MAN).

Vds AMIGA 3000 Ram 3 Mo HD 50 Mo vitesse 25mhz + logiciels pro originaux (Amigavision, Sculpt V.2 09 etc) et/ou lecteur vidéo laserdisc Pionner LD V4100, ainsi que PC portable Commodore C286LT + souris + logiciels originaux. Prix intéressants. Contacter Fréderic (1) 45 34 69 97.

Vds Interfaces RTYY (teletype) et CW (morse); fax et sstv, pour réception agences de presses (images ou textes) et stations radioamateurs: Les logiciels en shareware sont offerts avec les interfaces Digitaliseur vidéo 4096 couleurs possibles; Pour AMIGA: rtty et cw, ou fax et sstv, ou digitaliseur prix: 700F + port, Pour compatibles PC: rtty et cw également et même prix. Demandez François au 61 74 30 18 (HR).

Vds AMIGA 2000B rev.6 + 2 lecteurs 3 P1/2 internes carte PC/XT + 1 lecteur 5 1/2 interne carte contrôleur DP PC + moniteur 1084 stéréo. Prix 8000F. Tél: (1) 64 96 17 99 après 18H.

Vds imprimante vidéo Pal-Secam-NTSC, 16 nuances de gris, format 100 x 84mm d'image, valeur 9000F, vendue 3500F. Imprimante matricielle Commodore MPS 1500 couleur avec 3 rubans + papier 1900F. Contactez Eric 43.72.00.39 (Le Mans).

Vds Genlock Pal YC GST gold SP 5 mois filtre électronique incorporé 5000F + digiview solft + interface de digitalisation 1000F. Tél: 77 72 05 37 (Le Coteau-42).

Vds Amiga 500 (1 mo) + 1084S + 2 joysticks + boîte de rangement + 50 jeux + DPaint III (sous garantie 19 mois) + livres. Prix 4500F. Contacter François au 46 36 83 37 (après 18H).

Vds cause achat AMIGA 3000: AMIGA 2000B + moniteur couleur A1084 + extension mémoire 2 Mo + disque dur 40 Mo avec contrôleur A2091 + carte XT A2088D avec lecteur 5"1/4 + eventuellement plus. Le tout pour 14000F. Contacter Thierry (1)34.72.34.75.

Vds UC AMIGA 500 (cause achat Amiga 3000). 1 Mo chip 2 Mo fast memory et Kickstart 1.3 avec SuperFatAgnus, Spirit IN 500 S2-2 Mo (extension mémoire interne 2 Mo) et Spirit SC 501 (extension mémoire interne 512 KO).

Vds Genlock SATV GST GOLD PRO YC et filtre RVB DIGIGOLD PRO YC pour digitaliseur. Matériel neuf très peu servi, achat septembre 90 (encore 6 mois de garantie) le tout 10000.00 F. Imprimante matricielle 9 aiguilles AMSTRAD DMP 2160 compatible EPSON (driver Amiga EpsonX) excellent état: 1000.00F. URGENT cause problèmes financiers. Contacter Philippe au 56 40 35 04 ou au 56 79 80 69 (avant 16H00) region Bordeaux.

Vds pour Amiga 2000: tablette graphique Easyl pour 2000F + carte PC/XT pour 1500F + Genlock GST 1000 pour 5000F + Carte accélératrice 68020 + 2 Mo Ram pour 2500F. Tél: 49 88 81 25 (demandez Guillaume Coint).

Vds ordinateur Commodore AMIGA 500 512Ko + extension mémoire 512Ko + disque dur A590 20 Mo + extension mémoire 2 Mo + digitaliseur vidéo couleur digiview 4.0 + logiciels dessin 2D (DigiPaint 3, DeluxePaint 3), dessin 3D (SculptAnimate 4D, Aégis vidéoscope 3D) + jeux, livres et joystick. Prix 9000F seul ou 10500F avec TV couleur 36 cm Philips. Demander Vincent au 78.89.68.61 HR.

LOGICIELS ET CONTACTS

Cherche contacts sérieux avec clubs ou utilisateurs pour échanges, achats de software, hardware etc. Alexandre Marcacci, ch. des Palettes 21, 1212 Grand-Lancy, Suisse.

Echange tout Dom Pub, Fish, Tibag, CAM, UGA, MSA,... Ni achats, ni ventes. Recherche gens sérieux et rapides. Envoyez vos listes à David Gaussinel, 18 rue Ferelon, 24200Sarlat.

Vds Professional Page 2.0, prix: 1800F (originel avec manuel) + prof. Draw 1.0, Prix:600F. Tél: 63 58 49 00 (Tarn). Vds revue AmigaNews série complete n.1 à 29. Prix 300F + frais de port. Tel.49 28 56 81 (après 18H) Demandez Michel.

Cherche contacts sérieux sur Amiga pour échanges de programmes divers: utilitaires, DP, démos. Envoyer liste à Nicolas Mougel 6 Avenue de la chasse, 77500 Chelles.

Le Club ATACOM signale qu'il n'a aucun lien avec le journal sur disquette "Cerbere News" annoncé sur cette page le mois dernier. L'adresse donnée dans l'annoncé était donc erronée.

Diffusons important catalogue Domaine Public AMIGA, Atari et PC, Joindre 2 timbres à votre demande. IFA 59680 Cerfontaine.

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 03-326.01.44

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

06 ASCII 10 r Lépante 06000 Nice
13 Infologs 41 bd Baille 13006 Marseille
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 Microtech 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 Softone, 423 rue de Lille, 62400 Bethune
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Phase, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 Essonne Mailing8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse
12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 Dynamic Computer r Gutenberg 5 Genève
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4
12 Distrib. Electronique r Vollandes 62, 1207 Genève
14 M.J.S. Informatique, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

QUEBEC

Pour recevoir *A-News* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $74.00; anciens numéros 5.50$ (incluant la TPS). Paiement mandat poste, cheque visé ou carte visa à
Probace, 1016 r Charles Garnier, Drummondville, Québec J2B 2H4

AmigaNews - abonnement

Abonnement d'un an (12 numéros)...........240F
Pour l'étranger (tous pays).......................295F (Avion 430F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de

1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de p**ort de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés**)

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)

Nom..Prenom..................................
Adresse..
....
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi.

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE

18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
26 CLUB64Informatique, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, Tél 33-53-88-07
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 FREE DISTRIBUTION 88 r de Sailly 59390 Toufflers
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-67-14.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
83 CLUB AMIGAZUR, Verger des Arènes, Lot 69, 83600 Frejus 94-53-66-02 et antenne Nice 93-27-92-28
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison

BELGIQUE

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
1870 Amiga Multitask Force,Dicasale Alberto ,Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

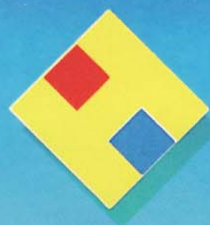
TECSOFT : L'AMIGA EN 16 MILLIONS DE COULEURS

TOUS LES OUTILS POUR TRAVAILLER EN 16 MILLIONS DE COULEURS

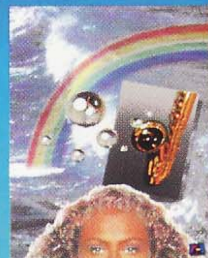


TV DISPLAY c'est la version 2.0 de MIXATOR junior. Il visualise sur l'Amiga ou sur la carte HARLEQUIN tous les fichiers 16 millions de couleurs et les convertit en tous formats (digiview, tga,...). 790F





La carte HARLEQUIN c'est LA carte 16 millions de couleurs de l'Amiga, LA carte 32 bits broadcast (24 bits pour les couleur et 8 pour l'alpha channel, la transparence vidéo !). La carte HARLEQUIN est livrée avec TV DISPLAY. A partir de 16000F selon les configurations.



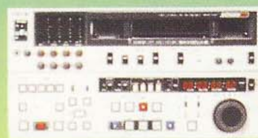


TV PAINT c'est LA palette graphique de l'HARLEQUIN, puissante et rapide, c'est l'outil idéal pour retoucher des images 24bits ou dessiner en utilisant totalement et facilement les 16 millions de couleurs de l'HARLEQUIN. 9477F ou 4000F avec la carte HARLEQUIN.





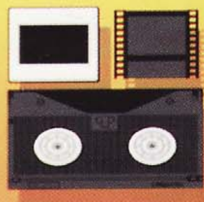
TV RECORD pilote les magnétoscopes time-code et enregistre AUTOTIQUEMENT, image par image, vos images 16 millions de couleurs affichées sur l'HARLEQUIN. Soft: 3000F Interface VTR: 18300F





TV tools est un environnement MULTIMEDIA, un outil global de communication qui utilise toute la puissance de l'Amiga. TV tools gère des images Amiga et HARLEQUIN, des animations, pilote vidéodisques et magnétoscopes. Il est utilisé sur des réseaux cables, des télévisions d'entreprise ou comme borne interactive.





TECSOFT réalise les transferts de vos images Amiga et 16 millions de couleurs sur support PHOTO (24x36, negatif ou 4x5) et sur support VIDEO (K7 tous formats)



RENSEIGNEMENTS – CONTACTS – COMMANDES

K7 VIDEO DE DEMO: 100F REMBOURSES A LA PREMIERE COMMANDE

TECSOFT 19 rue Dupont des Loges 57000 METZ FAX 87.75.75.14 ou sur MINITEL:

36.15 LOAD RUBRIQUE VITRINES

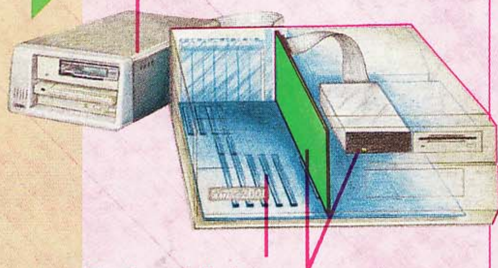
COMBO de GVP

Carte 68030 + 16 Mo de RAM + Contrôleur SCSI

Plus qu'une évolution : une mutation.

IMPACT Series II

Les nouvelles cartes accélératrices COMBO 322 et COMBO 333 font plus qu'exploiter les possibilités d'extension de l'Amiga 2000, elles repoussent ses limites et n'utilisent qu'un seul port : le slot CPU.



4 extensions en une :

- ✓ 68030 et 68882 cadencés à 22 Mhz sur la COMBO322 et à 33Mhz sur la COMBO 333.
- ✓ De 1 à 13 Mo (322) ou de 4 à 16 Mo (333) de Ram 32 bits. La totalité de la Ram 32 bits est utilisable par toutes les applications Amiga, et est reconnue automatiquement au démarrage de l'Amiga. Quelle que soit la quantité de Ram installée sur les COMBO, vous pouvez utiliser votre carte passerelle XT ou AT.
- ✓ Contrôleur SCSI autoboot intégré, livré avec le célèbre driver Faaastrom. Jusqu'à 7 unités SCSI connectables directement sur le bus 32 bits de la carte COMBO : disques durs, CD-Rom, disques amovibles ou magnéto-optiques etc...
- ✓ Un large choix de disques durs SCSI de 52 à 340 Mo adaptables directement sur la carte elle même.

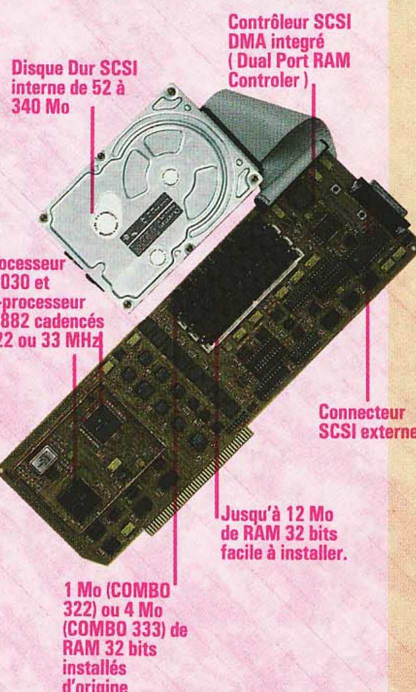
Encore plus rapide :

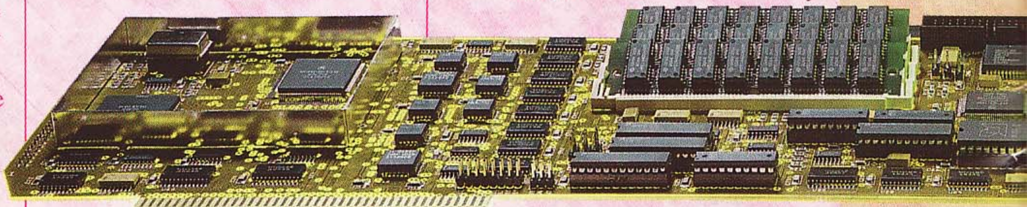
- ✓ L'architecture intégrée des cartes COMBO et l'accès DMA à la totalité des 16 Mo de Ram 32 bits à 60 ns offrent les calculs d'images et d'animations les plus rapides sur Amiga, tous modèles confondus*. Grâce à des taux de transfert jamais atteints jusqu'à présent entre le disque dur et la mémoire, vous apprécierez le confort d'accéder immédiatement à vos données.

* hormis, bien sur l'A3001 à 50 MHz de GVP

Et avec souplesse :

- ✓ Très modulaires, les cartes COMBO s'adaptent précisément à tous besoins d'extension de votre Amiga 2000. Suivant vos applications, vous pouvez profiter, en premier, du disque dur le plus rapide, ou de la capacité mémoire la plus étendue, ou de la puissance de calcul la plus importante développée sur un Amiga et finallement des trois à la fois.
- ✓ Les cartes COMBO offrent plus que la puissance d'un A3000 en présentant un ensemble 32 bits tout aussi homogène et conservent la plus grande qualité de l'Amiga 2000 : la disponibilité de ses ports d'extension.
- ✓ Et si, grisé par la vitesse,vous souhaitez retourner au 68000, il vous suffit d'appuyer sur les boutons de la souris au démarrage de votre système.





Optimisez votre configuration

Lors de l'achat de votre carte COMBO, vous pouvez réaliser une économie de 700 à 6490 francs tout en profitant de ses performances optimales.

En effet, CIS reprend votre ancien contrôleur SCSI et/ou votre extension mémoire 16 bits. Renseignez vous auprès de CIS ou de votre revendeur CIS-GVP.

GVP

Distribué en France par **CIS**
14 Ave. HERTZ
EUROPARC
33600 PESSAC
France
Tel : 56 363 441
Fax : 56 362 846

